三才ムックvol.140「ゲームラボ特別編集 現代視覚文化研究」2006年12月15日

ゲームラボ特別編集 誰も略してはならぬ! 前人未踏のアキバ系カルチャー読

現代視覚文化研究

表紙イラスト／POP

ビバ!メガネく
恐るべきコンビニ漫画の世
超解読!『涼宮ハルヒ
C71対応「プロ作家サークルリスト
終わらない『新條まゆ先生』伝
萌え4コマ漫画年代
次にくる同人ゲームはこれだ
声優たちが描
愛と友情の交遊チャー
ダンゴムシでも書けるライトノベル講

Special Issues!!

注目サークル&歌姫をチェッ
同人音楽を聴こう

これぞ究極にして至高のオタク
アニメ会の萌え

復活! Powered by [全国統一オタク検定
現代視覚文化検定

あの問題作を生み出した本人を直撃
MUSASHI -GUN道
制作者インタビュー

10万人が応援する恋のゆくえも直撃
うたわれるものらじお
密着リポー

特集 アニメ誌では書けない趣味全開レビュー
このアニメがヤバい!

萌え、ツンデレ、ヤシガニ、百合、喪男、若本…etc.から語り尽くす

本誌では、アニメ・ゲーム・コミック・ノベルなど、一般に「2次元系」とされる諸作品の研究、レポートをまとめてお届けします。オタクが3人集まると朝まで話題が尽きないあのテンションを、可能なかぎり誌面で再現してみました。

記事の多くは、気鋭の筆者に「いま一番おもしろいこと」について語っていただいたドキュメントとなっています。少々極端な表現も飛び出していますが、それもひとつの醍醐味として、なるべく損なわないように編集しました。全体的に、暖かく見守っていただけますと幸いです。

また、諸作品の引用、情報の掲載につきましては、社会的、客観的に見て公正かつ誠実であるように努めました。関係者各位におかれましては、万が一差し支えがございましたら編集部までご連絡ください。

それではお待たせいたしました。

見よう！ 聴こう！ 語ろう！

前人未踏の2次元カルチャー読本

「現代視覚文化研究」をどうぞお楽しみください。

――スタッフ一同拝――

いんとろ
だくしょん

のこり
208
ページ

BUNKAKENKYU

イラスト／ごま

現代視覚
文化研究

GENDAISHIKAKU

視覚

現代

ゲームラボ特別編集 三才ムックvol.140
2006.12 Released

Contents

誰も略してはならぬ！ 前人未踏のアキバ系カルチャー読本

現代視覚文化研究

Articles

文化

研究

このアニメがヤバい!

アニメ誌では書けない 超極私的レビュー16連発!

いま、アニメが熱い!
作品が? もちろんそれもある。
だがもっと熱いのがアニメに入れ込んだ人々の姿だ。
それは世間的に見れば、ダメな方向に一直線なのかもしれない。
だが、そんな姿を見てうらやましく思いはしないだろうか。

「あれくらいはじけられたら、きっと楽しいだろうなあ……」

彼らが一心不乱に何かにハマっている姿はおもしろく、
そしてまたまぶしい。

本特集は「オタクの生きざまを見せる」というコンセプトにもとづき、
本気でアニメを愛する気鋭の筆者たちに、
とっておきのオススメ作品を
マニアックでフェティッシュな切り口から語っていただいた。
この特集をきっかけに、あなただけの愉しみ方が発見できれば幸いである。

紹介作品数80本以上!

2006年、オタクとアニメのラブゲーム

今年、オタクたちはアニメ作品とどうつきあってきただろうか？　その軌跡を振り返っておこう。激動する社会の中で、彼らはこのように世界と向かい合っていたのだ。

1月16日
ライブドア事件

1月17日
宮崎勤死刑判決

2月10日〜26日
トリノ冬季五輪、日本は金メダル1個

3月3日〜3月21日
ワールド・ベースボール・クラシック（WBC）で日本優勝

3月29日

4月26日
耐震強度偽装問題

5月7日
曽我町子氏逝去

「あのね商法」騒動

近年のアニメ制作本数の増加にともない、それぞれのメーカーはDVDを売るために四苦八苦。そこで訴求力を高める定番のひとつとなっているのがテレビ未放送回の収録だ。『かみちゅ！』などは未放送回を4本と多く用意し、事前の告知も十分に打って成功した例だろう。

逆に度肝を抜いたのが『かしまし』である。女の子になってしまった主人公が、2人の女の子に好かれてどっちをとるの、というお話。最終話で一方を選び、三角関係に一応の決着がついたはずだった。しかし残り数分で不穏な空気が流れ始め、「とまりちゃん、あのね…」という主人公のセリフで番組は終了。続きは半年後に発売されるDVD最終巻で！となったのだ。

元々からして、主人公の優柔不断っぷりに「女の子じゃなければ俺が殴ってやるところだ！」と義憤に駆られる者が続出。一方で「テレビの前で三角関係を知りながら、彼女たちに何もしてあげられなかったオレが悪い」という入り込みすぎた男も出ていたところにこの仕打ちだ。オタクたちはこのあからさまなやり口を記憶にとどめるため、「あのね商法」と名づけ語り継いでいくことを決意した。

そして先日、ついに問題の最終巻が発売された。が、フタを開けてみたら購入できなかったという報告が続出！　あれだけのネタを振っておいて、どうやら出荷本数が少なかったようなのだ。祭の後始末としてはいかがなものか。ただ「あのね」の続きがけっこうよかったと聞いて、どうしても見たい（けど入手できない！）と、見事に踊らされてしまっているのも悲しいところ。

テレビ東京人骨送付事件

ハードディスクレコーダーの時代になった現在でさえも、テレビ放送の時間変更という災厄からは逃れることはできない（参考／『CCさくら』最終回相撲中継事件）。オタという生き物は、録画が失敗すると、どんなにお気に入りの番組でも続きを見る気を失い、あろうことか生きる意味すら見失うのだ！　そんな彼らが、テレビ局の都合で番組放送時間が勝手に変更され、録画できないという事態を迎えた場合どうなるか……。

テレ東に人骨？と抗議文

ドイツで4月に開かれた世界卓球選手権を延長放送したテレビ東京（東京・港区）に、人骨のようなものと番組放送時間変更への抗議文が入った小包が送り付けられていたことが10日、分かった。《中略》「4月26日に放送された世界卓球選手権が延長されて、深夜1時からのアニメが録画できなかった」という内容だったという。

（スポーツ報知 2006年5月11日）

問題のアニメが『いぬかみっ！』であるとわかったときの印象は「衝撃」と言って差し支えないものだった。なにしろ、『いぬかみっ！』は『うる星やつら』の香り漂うハーレムものの皮をかぶってはいたのだが、その中身は、シリーズ構成である玉井☆豪氏の趣味か、筋肉男の裸の饗宴が繰り広げられるむさくるしい作品であったから。

オタクはダメであればあるほど、面白ければ面白いほど、尊敬を受ける傾向にある。この時点で、骨送り男（勝手に男と認定した）の評価が、軽蔑からある種の尊敬に高まったのであった。いや、けっして真似をしてはいけないが。

超アニメ出現とYouTubeの普及

今年の表の番長が『ハルヒ』なら、裏番は『MUSASHI -GUN道-』だ。本誌で制作者にインタビューを行ったので詳細はそちらに譲るが、そのデキたるやもはや異次元。アニメ界ではかねてより『ロストユニバース』通称ヤシガニという伝説が語り継がれていたが、それを上書きするインパクトを持った"超"アニメであった。暗黒アニメ史は今後、「『MUSASHI』以前、『MUSASHI』以後」で語られることになるだろう。

さて、そんな作品の躍進のカギを握ったのが動画共有サイト「YouTube」である。番組そのものをアップする行為は違法性抜群だが、その番組を視聴できる環境にいない者への浸透を促し、話題が話題を呼んでブームを作り上げるのに一役買った。またYouTubeには、それぞれの映像を素材としてコラージュし、独自の内容にしてしまうMADムービーも数知れずアップされた。ミクルビームが王蟲をなぎ払ったり、『MUSASHI』のオープニングが放送時よりもいいデキになったりしたのだ。

さらには、YouTubeにみずから撮った映像をアップロードする人も多くいた。これによって世界各国のオタが『ハレ晴レユカイ』を踊るさまを目の当たりにでき、非常に感慨深いものがあった。

この「映像を共有する」という文化を得て、オタクたちは「アニメをおもしろがる」ことにますます意欲的になっていく。今期の超アニメ"キャベツ"こと『夜明け前より瑠璃色な』も、YouTubeの力なくしては、かような知名度を獲得できなかったかもしれない。

5月10日
『ハレ晴レユカイ』発売

6月5日
村上ファンドの村上世彰逮捕

6月9日～7月9日
W杯ドイツ大会

7月3日
中田英寿引退表明

8月6日
鈴置洋孝氏逝去

8月11日(～13日 コミケ)

8月24日
冥王星が惑星から除外

9月6日
紀子さまご出産で、高橋名人が街頭インタビューを受ける

『ハレ晴レユカイ』オリコン上位化計画

4月から始まった『涼宮ハルヒの憂鬱』は、オタク界に久々の嵐を呼んだ作品だった。テレビアニメとしてはこれ以上ない作画・動画クオリティ。次にどの話をやるのかわからない話数シャッフル。そしてSF風味のボーイミーツガールストーリーという、オタ受けするよくできた内容……。

なかでもエンディングは放送第1回からヒートアップした。初見では曲にあわせて踊るハルヒたちの動きのあまりの細かさに、トゥーンレンダリングじゃないか?という声まで出ていたほどだ。それが1枚1枚描かれた動画だとわかったときの「こいつらハンパねえ」という京アニへの畏怖は忘れがたい。

やがて、EDテーマ『ハレ晴レユカイ』をオリコンで1位にしよう計画が立ち上がる。これはCDランキング番組ではアニソンが嫌がらせのようにスルーされるので、無視しようがない1位にして一泡吹かせようという、オタクの反骨精神(?)も多分に含んでいる。旧『ネギま!』のOP『ハピマテ』以来のオタク達による社会への集団闘争が組織されたのであった。

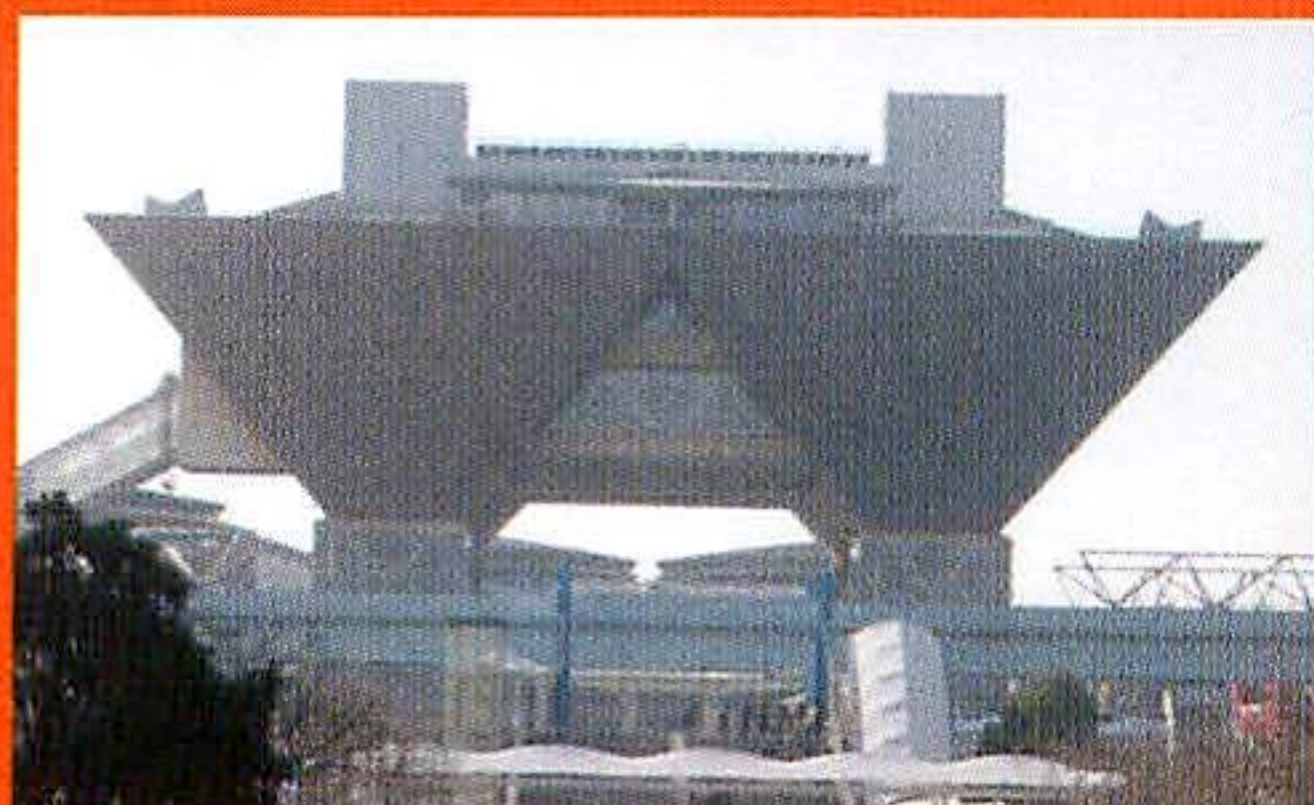
直前(4月26日)に発売されたOP曲『冒険でしょでしょ?』がトップ10入りしたことから、オタたちの期待は高まった。が、フタを開けてみれば『ハレ晴レユカイ』は週間チャート5位と、『ネギま!』の3位に比べてもちょっと物足りない結果に終わった。ただし、最終的には出荷が累計で10万枚を超えたらしく、なかなかのヒットとなっている。

コミケなのはブース カオス化事件

U局系の中で、オタクに熱狂的に支持されているアニメといえば『魔法少女リリカルなのは』シリーズである。魔法で戦う小学3年生女児という、萌えと燃えが融合したハイブリッドアニメだ。その人気のすさまじさを痛感したのは2005年末に行われた冬コミ（C69）の企業ブースの行列っぷりであった。

そして迎えた今年の夏コミC70、前回の教訓が生かされるのかと思いきや、あろうことかさらなる地獄が訪れてしまったようだ。なんでも、数時間並んで「小学3年生女児水着姿の抱き枕カバー」を買えないことが判明した1人の男が「定価の3倍で売ってくれ」と絶叫。ついには激しく嘔吐しながら倒れ、コミケスタッフによって運び出されたというのだ。

この件に関しての真偽のほどは定かではない。ただ、いちオタクとして、抱き枕カバーにかけるその想いには、もはやあっぱれという気持ちでいっぱいである。

ちなみに、そんな熱烈なファンを抱える『なのは』だが、最新作ではヒロインたちがなんと中学生に成長するという。ファンはいまから不安で夜も眠れなくなっているとかいないとか。

9月18日 吉野家、牛丼の販売を再開

9月26日 安倍内閣発足

10月1日 米沢嘉博氏逝去

10月9日 北朝鮮核実験

10月24日 ナンバーポータビリティ開始

11月11日 プレイステーション3発売

12月2日 Wii発売

聖地巡礼の定着

作品への愛情表現のひとつとして、舞台となった地に訪れる「聖地巡礼」も盛んだった。実写映画などでは古くから行われていた文化ではあったが、アニメ作品群では近年とみに盛り上がっている。ただ、かつて『カードキャプターさくら』で、実在する同名の小学校にヲタが押し寄せたため地元の住民が警戒し、巡礼の自粛を促す事態になったこともあるので、ご当地を訪れる際には節度を持った行動を心がけたい。

今年巡礼が多く行われた作品としては、『涼宮ハルヒの憂鬱』の兵庫県西宮市一帯、『時をかける少女』の東京都、『ひぐらしのなく頃に』の岐阜県白川郷など（『ひぐらし』はゲームの段階で巡礼が盛んではあったが）。舞台となった土地があまり有名ではない場合でも「オレんちの近所かも」という現地住民の報告がアップされ、たちまちのうちにオタの観光地と化す。今後、アニメの舞台となることは、新たな村おこしとして注目されるかもしれない。

「聖地巡礼」の一歩進んだ楽しみかたとしては、作中に使われた小道具を用意する、キャラのフィギュアをフレームに収める、さらにはコスプレや着ぐるみをして劇中シチュエーションを再現する、などがある。キャラと自己同一化する着ぐるみまで進んだ者はより高レベルであり、一目置かれる存在だ。

2006年・最萌えキャラをさがせ！

昨今、猫も杓子もツンデレにすればよいという風潮が蔓延しており、一般女性誌にすらツンデレの定義みたいなものが載ってしまうイカれた時代なワケですが、生身でツンデレやられたら間違いなくマウントポジションをとった上で、前歯全部折ってやらんと愚地克巳ばりの下段突きを入れるってモンですよ。つまりツンデレの資格は2次元しか持ち得ない高度な資格なのです。中田譲治をはじめとした声優さんは除く。だって声優さんは2・5次元だから。

ツンデレVS素直クール

さて、ツンデレやら素直クールを織り交ぜつつ今年の最萌えアニメヒロインを選出してねというお題目をいただいたわけですが、題材はどれかひとつにしてくださいというのは今更ですか。や、でも正解だと思うのですよ。

単純に最萌えという点だけで絞ると「じゃあ蒼星石で。理由？　理由なんかねえ！　好きだから好きって言ってるんだよォーッ！」と宣言した挙句、ジョジョ第二部で初っ端にジョセフにぶちのめされた警官みたいな末路をたどりますんで。

実際に今年のアニメでの代表的なツンデレキャラを挙げるとすれば『涼宮ハルヒの憂鬱』のハルヒ、『ローゼンメイデントロイメント』の翠星石、『タクティカルロア』の翼、『乙女はお姉さまに恋してる』の貴子会長、そして『ソルティレイ』のロイさん辺りが挙げられるんじゃないでしょうか。『武装錬金』の斗貴子さんなんかもその範疇かもしれません。

対する素直クールといえば、『涼宮ハルヒの憂鬱』の長門、『ゼーガペイン』のシズノ先輩、『ローゼンメイデントロイメント』の蒼星石、あとは、えーと、えーと………。

うおお！　素直クールって考えてみればかなりの希少種！　こうなったら『つよきす』みたいに素直クールばかり集めた作品でも作ってみたらいかがでしょうか。主人公はラジカセで会話するくらいクールなキャラでひとつ（クール違い）。メリハリなくてすぐに飽きそうだ。

ハルヒにしびれ蒼星石に昇天

さて、そんな選りすぐりのツンデレ素直クール連合から最萌えヒロインを選出したいなあと思ったのです

動揺して本を逆さに持つ翠星石に萌え死ぬ。（『ローゼンメイデントロイメント』第7話より）

ノリノリの蒼星石である（明らかに困惑顔です）。（『ローゼンメイデントロイメント』第4話より）

が、よくよく考えるとこれがまた非っ常に難しい。何故難しいかというと、その場の勢いによってどのキャラ（列挙した以外も含む）も最萌えになってしまうから。それが顕著なのはリアルタイム視聴時。

例えば、ハルヒを見ている時は、ハルヒの一挙一動に悶えさせられます。朝比奈さんをポニーテールにしようとしてキョンの視線に気づいてムッとして取りやめたり、嵐の中島の探索に行く時にキョンの手を握りっぱなしにしてたり、バンドメンバーに呼ばれたときに意味もなくキョンを同伴させたり、キョンに「実は俺、ポニーテール萌えなんだ」といわれた翌日にポニーテールにしてきたりするハルヒ最ッ高！

一方、長門に目を向ければ、キョンと話す時だけ普段より饒舌だったり、キョンの言葉にだけ反応したり、寝てしまったキョンにカーディガンをかけたりするだけでも「EEEEEEEEEK！」と米風に痺れてしまいますが、その時ついでにチューのひとつでもしたんじゃないかなあ、「キョン」とか呼びかけたりしたのかなあとかちょいと妄想という名のスパイスをふりかければ更に大変なことになってしまい、まさに最萌無双に。

しかしそんな状況下であったとしても、直後に『ローゼンメイデン』における翠星石の「翠星石が契約してやらないと野垂れ死に確定ですね」「抱っこさせてやるですぅ」みたいなオフェンシブなツンデレ攻勢を受ければ「翠星石、翠星石ぃ」と曖昧な状態に変容することは自明の理ですし、蒼星石に「ぼく、男の子だよ？　それでもいいの？」なんて言われれば、わぁい（歓喜）→ほ、ほぎー（昇天）の即死コンボ（※いくつかの捏造が含まれています）。

斜め上から最萌えキャラ登場ッッ！

つまりですね、最萌えなどというのはリアルタイムで変動しますし、俺のような個人がどうこうとは断言できないわけですよ。己の感じるその瞬間瞬間の最萌えを信じればいいんじゃないかと。しかしそう言ってしまうと、このページの存在意義を全否定しかねません。

そこで俺としては『餓狼伝』の藤巻十三を大プッシュですよ！　アニメはおろかヒロインですらねえというツッコミは藤巻から発せられるツンデレの息づかいを感じてすべてスルーしてください。

いやだってすごいですよ藤巻。奥義を含めた自分の流儀を教え込んだ相手（長田）を「才能の無さに絶望した！」と斬り捨てたと思ったら、その長田が出場する空手の大会に、指名手配の身でありつつも変装して観戦にくるわ、長田がピンチになったら思わず変装を取って冷や汗を流しまくるわ、自分が教えた技でピンチを切り抜けたら心の中でほめたたえるわの死角ゼロのツンデレキャラであり、最終回で長田と夫夫になったとしても俺は驚きません。

そんな彼の更なるツンデレ化に想いを馳せつつ、静かに2007年を迎えたいと思います。

文／高松秀考

北辰館トーナメント準々決勝で見せた藤巻十三の挙動はツンデレの体現として名高い。（『餓狼伝』18巻より）

ハルヒが攻めのツンデレならキョンは守りのツンデレ。北高無双のツンデレカップルだ。（『涼宮ハルヒの憂鬱』第6話より）

BLという名のスター・ゲイトがいま開く!!

近年、無視できないアニメの潮流に「BL」がある。要は美しい男たちのハーレムなのだが、当然、観客側が男性である場合はかなりハードルが高い。物語は「恋愛」なので、男目線で観るとどうしても「ありえねー」となってしまうからだ。

第1段階は女の子の服を着て

しかし、今年アニメ化された『プリンセス・プリンセス』はそのジェリコの壁を突き崩した。この作品の素晴らしいところは、男である主人公に〝女装〟させた点にあった。こうなると話は180度違ってくる。

外見上から「男」という抵抗感がなくなると、その子自身の本質が見えてくる。そして、一度そのキャラに惚れてしまうと、男かどうかなどはどうだってよくなってしまう。事実、ロングヘアーのかつらを外しても「ショートカットも似合うね」としか感じなくなるのである!

第2段階は「かわいい」男の子

次に『学園ヘヴン』に駒を進めよう。この作品では女性が一切登場しないどころか、女装すらしない。徹頭徹尾、美しき男たちの天国である。

だが、主人公となる〝ぽややん〟（すこしトボけた感じのある柔和な性格のタレ目系男子）が、これまた恐ろしいまでの「かわいい」を先天的に持っているのだ。朝起きるとぬいぐるみのくまのスリッパを履いてベランダに立ち、「うぅ～ん」とパジャマ姿で伸びをするのである。いまどき月曜9時のドラマの女優でもこんなすがすがしい寝起きはできない。これはもう様式美だ。究極の理想像には性別などいらないのだ!

第3段階は女性と同じ目線で

悟りを開いたならば『マージナルプリンス』を観てほしい。この作品は様式美の塊だ。だから「王子様」がいきなり馬に乗って登場しても「意味不明だ」と突っ込んではいけない。王子様は白馬に乗って登場するものなのだ!

その王子様が唐突にその時の心情を歌い出しても、やはり突っ込んではいけない。王子様は歌うものなのだ! 雨に打たれながら! シャツの胸をはだけさせて!

これら3作品のスター・ゲイトで、「BL」という名の新しい舞踏会の準備はもう整った! さあ、君もこの機会に「Shall We Dance?」

文/国井咲也

王子様は、胸をはだけさせてずぶ濡れになりながら熱唱するものなのだ!（『マージナルプリンス』第1話より）

ダメな女の子大好き！

ダメな女の子キャラが大好きと言い続けてはや数年。しかしいくら僕が飲み会で「将来はダメな女の子と幸せな家庭を築きたいんだよね…」と言ってもみんなキョトーンとするんだよ！

ダメな女の子の3大要素

ダメな女の子の特徴としては、「愛が深い」「自分に枷をはめる」「一度落ちると際限がない」などがあげられます。例えば本年度最高ダメ女候補筆頭『シムーン』のパライエッタを例に取ると、「幼馴染みの女性に子供の頃からずっと恋い焦がれている」（愛が深い）、「でもその人にパートナーになってくれと頼まれると、自分の力不足を気にして断ってしまう」（枷をはめる）、「そのくせ、他人がパートナーになると大後悔。幼馴染みと自分がうまくいったという記憶をねつ造し、熱情に任せて彼女を押し倒してしまう」（落ちるとこまで落ちる）と、見事に3特徴を備えています。

このようなキャラクターは案外多くて、最近では奇跡のレズアニメ『ストロベリー・パニック』の南都夜々も、一歩引いて好きな娘の恋の応援をしていたのに、途中で気持ちが爆発して彼女にキスしてしまうというダメ加減でした。意外と思われるかもしれませんが『ああっ女神さまっ』のベルダンディーも、他の女性が螢一にモーションをかけてきた際、うまくヤキモチが焼けず、ストレスで法術を暴走させてしまうというなかなかのダメっぷりです。

本当はいい娘なんです！

本当は好きで好きでたまらないのに「あの人のためを思ったら私なんか…」と前に出ることができず、時として心が壊れる寸前にまで我を押さえつけてしまう…。そんな不発弾のような気持ちを胸に抱えている女の子ってすっごく可愛いじゃないですか（まあパライエッタや夜々は暴発させちゃってましたが）。

僕はそんな彼女たちの痛い言語行動を観る度に「まったく、しょうがないなぁ」などと言いながら抱きしめたくなる欲求に駆られるのです。

アニメでは恋実らず不遇な目に遭いがちの彼女たち。だったら僕が幸せにしてあげたい！　いや、幸せにする！　その想いを胸に、共にダメな女の子を愛していきましょう！

文／hidaka

押し倒してからハッとなるパラ様。2006年クイーン・オブ・ザ・ダメな女の子に決定だ！（『シムーン』第18話より）

螢一とほかの女がキスしているのを目撃してベルダンディーが暴走、大災害に！（『ああっ女神さまっ それぞれの翼』第6話より）

脈々と受け継がれる喪男アニメの系譜！

アニメといえば「萌え」と「燃え」だと言われて長い昨今ですが、お前らお前らお前ら何かを忘れちゃいないかっ？　そうだ「喪男（モダン）」アニメだYO！　かわいい女の子キャラも、努力で強くなる男の子キャラも確かに見逃せない。しかし、「キモくて悲しい野郎（＝喪男）キャラ」があってこそのアニメではないのかっ？　光には常に影があり、北斗動くとき南斗も動くのだ。この機会に、日頃めったにスポットが当たらないシダ植物のごとき「喪男アニメ」についてレクチャーしたい。

大人が喜ぶ濃すぎるキャラ

まずは、誰が観ても一発で納得がいく、分かりやすい喪男アニメをご紹介。それは……OVA版『ヘルシング』だーっ！　エイメーン！「異教徒と化け物だけは殴ってよろしい！」と子供に笑顔で語りかけ、夜な夜な化け物のクビをチョンパしては「ゲヒャヒャヒャハハハァ」と腹を抱えて笑っているアンデルセン神父（神父なので当然童貞）。彼こそが喪男キャラの代表者です。

童貞！　暴力！　クビチョンパ！　そして妙な自説を突然演説しはじめる唯我独尊っぷり！　どうです、女の子にモテなさそうでしょう。もしアンデルセンが『ポケモン』の主人公だったら、大変でしょ？　子供には見せたくないけど、心に鬱屈したモノを抱えているオトナならつい喜んでしまう「濃すぎる」キャラクター。それが「喪男」なのですよ。

倉田大兄（脚本家・倉田英之）つながりでは『ガン×ソード』も喪男アニメでした。主人公のヴァンはいつも黒いタキシードを着ているニートで、口癖は「俺は童貞だ！」。たまに女にモテたら「俺の純潔はお前には渡せねぇな！」。そして脳内彼女（エア・ラヴァー）（＝殺された婚約者の幻影）相手に脳内会話（エア・トーク）で独り萌え狂う。カッコよすぎます、ヴァン兄貴。

恋愛対象が妹とか人形とか

しかし、アンデルセンなんてなかなか出しづらいのが昨今のアニメ業界。ゆえに、ぱっと見だとわかりづらい「隠れ喪男アニメ」も多い。視点を変えると「喪」の匂いがぷんぷんするというタイプですね。

例えば「護身アニメ」。ヴァンは「俺は童貞だ！」の一言で迫る女から身を守りますが、あれって実は

若本規夫先生入魂の演技が光るアレクサンド・アンデルセン神父。彼こそは喪男の鏡だ！（『HELLSING I』より）

『すももももも』も同じでしょ。「子作りしましょ」と迫るもも子に対し、断固として拒否する孝士。「セックスを迫る女の子！　童貞を守らんとする主人公！」という護身パターンがいま、増加中なんです！

　さらに、恋愛対象にしてはいけない相手にハマることによって、結果的にフツーの恋愛から逸脱してしまい喪になるという高等テクもあります。例えば『はぴねす！』の視聴者が脳内でオカマっ子・準にゃんルートに勝手に突入したら、『はぴねす！』はいきなり「男の子がいちばんかわいい」というテーマを熱く訴える喪男アニメになるわけです。

　妹に突っ走るというのも喪です。『恋風』の耕四郎なんて喪男の代表ですよ。妹に萌えまくっているうちに、人間女たちに愛想を尽かされました。かっこいいぜ耕四郎！『あさっての方向。』の兄貴もやばい。彼女を捨てて妹に走り、元カノに責められてもタバコをふかして「たった一人の妹だからな」。これだっこれが喪の魂だっ！　「モテない苦悩」が一周して「モテたくない意志」に裏返っているうううっ！　『コードギアス』のルルーシュなんて、妹のためにアメリカ軍も日本軍も全否定。妹萌えこそが唯一の正義！

　あと、ヒキコモリになってドールと仲良くなっちゃう『ローゼンメイデン』もあっぱれな喪男アニメです。実は、「萌えアニメ」には人間恋愛に進まない「喪男」が必須。単に主人公が女の子からモテモテというだけでは、視聴者の共感は得られない。多くの人気アニメの主人公は、俺たちと同じ「喪」の精神を持っているからこそ支持されるんです。『デスノート』だってライバルが喪男のLだったからヒットしたんですよ！

キョンも才人も環も喪男だった！

　さて、誰も喪男アニメだと気づいていないが実は喪な作品、というのもありますよ。例としては…『涼宮ハルヒの憂鬱』。そう、キョンだ。何度ハルヒとフラグが立っても絶対に気づこうとしないその姿勢はまさに喪男。お前が喪なせいで世界が滅びかけたじゃねーかYO！　『ゼロの使い魔』の才人も、異世界で女の子の飼い犬にされて「ワン」とか言ってる時点で真性喪男確定です。

　しかし『桜蘭高校ホスト部』の環ほど喪なヤツはいない！　自分がハルヒに惚れていることに気づかず、「僕はハルヒを自分の娘だと思ってるんだあーっ！」って。どこまで心がねじれてるんですか殿ォォッ！

　この世の森羅万象の影に「喪男」というスパイスあり。ああっ、何でも喪男アニメに見えてしまうううっ！花沢さんフラグしか立てられないカツオも喪男！　やべー超楽しい！

　粗製濫造とかマンネリとか記号的と言われている昨今のアニメ業界に「熱い魂」を吹き込んでくれる喪男キャラたち。ヤツらは悩み、泣き、咆哮し、探し求め、そして与えられずに死んでいく！　人生の苦悩を背負って走り抜けてくれる彼らがいるからこそ、俺たちはいい歳して本気でアニメにのめり込むんですYO！

文／本田透

若奥様じゃありません、妹です。おかしくなって当然です。（『あさっての方向。』第7話より）

妄想だけして実際には何もしないのも喪男の特徴。（『桜蘭高校ホスト部』第8話より）

女装少年に萌ったけ！

「女装少年って要するにオカマでしょ？　キモッ！」と思っている人、ちょっと待ってください。メイド、妹、ツンデレ等、「萌え」要素があふれかえる昨今のおたく界で、女装少年こそ萌えの最終兵器である、と私は声を大にして訴えます。

女装少年の時代が来た！

そもそも漫画やアニメで女装した男の子は、『おいら女蛮』（永井豪）や『ストップ!!ひばりくん！』（江口寿史）など、昔から決して珍しくはありません。ただ、あくまでギャグの一部、あるいは変化球としてのネタであって、大多数の読み手にとっては胸をときめかせる対象ではありませんでした。

それがいまや、『乙女はお姉さまに恋してる』の宮小路瑞穂や『はぴねす！』の渡良瀬準をはじめ、テレビアニメで堂々と女装少年が活躍し、男性視聴者が普通に「萌える」「好きだ」「結婚したい（笑）」などと言える時代になったのです。

女装少年萌え＝自分萌え

では、なぜ女装少年は魅力的なのか——

まず第一に、見た目の可愛さ。最近の女装キャラは、いかにも男が女装してますといった風情ではなく、本当に愛らしく、可憐に描かれています。そして何より重要なのは、そのキャラが実は男であるというギャップです。

男であるがゆえに、男の気持ちを女以上に理解でき、男であるがゆえに、よりおしとやかに振舞おう、より女らしくあろうとする、健気さ、いじらしさ。こうした要素が渾然一体となって、受け手の脳天を直撃するのです。『はぴねす！』の準がまさにそれ。女が女らしいのは当たり前、男が女らしいから良いんです！

また、男性にとって同性である女装キャラは、自己をより投影しやすい存在でもあります。「萌え」が対象への限りない自己同一化の願望であるとすれば、自分が対象キャラ、例えば『おとボク』の瑞穂になりきることこそ、萌えの究極形態と言えるでしょう。

敷居は少し高いかもしれません。しかし一度入り込んでしまえば、そこには豊饒たる沃野が広がっています。さあ、萌えのフロンティアへの合言葉を、一緒に唱えましょう。

「こんなに可愛い子が、女の子のはずないじゃないか！」

文／（福）

初日からパジャマパーティ。女の子たちと睦み合い、百合の世界を体験する快感！（『乙女はお姉さまに恋してる』第1話より）

聴かずに死ねるか！ 若本閣下人間国宝計画

ぶるぅあああああああああああ！

若本規夫、御年61歳。この声優をアニメ界で知らぬものはいない。名前を意識したことはなくても、『サザエさん』のアナゴさんや『投稿！特ホウ王国』のナレーションで、一度は聴いたことがあるはず。

この若本閣下（敬意を表して）、いったん名前と声を意識すると中毒性が高い。声優界のアントニオ猪木、もしくは王・長嶋といっていいほどの存在感を有しているのだ。

こんなところにも若本キャラが！

若本閣下ほど「クセのある声」でありながら、どんな作品にでもフィットできてしまう「互換性の高さ」を持っている人は、声優界広しといえど見当たらない。大きな役も小さな役※1も、魅力的な悪役※2も正統派の二枚目※3も、動物や妖精？などの人外役※4も、そしてシリアスアニメ※5もギャグアニメ※6も、ぜエーんぶお任せあれ（若本調）なのだ。

その仕事を選ばぬ「こんなところにも顔出してるの？」ぶりは、もはや尊敬を通り越して、発見と同時に笑いをも提供してくれる。PC版『つよきす』にへんてこワンマン学校長役で出ていたのを見つけたときには、感動笑いしましたもんね。

もうここまで来ると、料理でいえば「卵」に近い存在感。主役にも脇にもなる。隠し味にもなって、煮ても焼いても生でもいける。それでいて個性が強い。「強力わかもと」といわれるゆえんである。

オンリーワンの文体を持った声優

所属事務所のHP※7にある「♪おひけえなすって、こんにちは～」からはじまる「ずっこけボイス」は一聴の価値アリだ。韓国や中国にいる日本語のわからないアニメファンにも若本中毒者が続出しているほどの、恐るべき表現力なのである。個人的には『吉永さん家のガーゴイル』の番犬・ガーゴイル役は、閣下のダンディズム、ヒロイズム、ギャグエッセンスが凝縮されていて、たまらない作品だった。

「わかもと節」といわれる独特の節回しは、もはやリズム&ブルースであり、私はR&Bと聞くと宇多田ヒカルよりもまず若本閣下を思い出すくらいである。声に特徴がある声優さんは多いが、文体を持っている人は少ない。このような若本閣下を、ぜひ声優界初の人間国宝に！　その果てにぃぃみぃ～らいがあぁぁるぅう！

文／サンキュータツオ

若本要素をすべて引き出した。「我はぁ、感謝するぅ」。（『吉永さん家のガーゴイル』第1話より）

※1　『あずまんが大王』ちよ父、『サザエさん』泥棒　など
※2　『カウボーイ・ビバップ』ビシャス、『ドラゴンボールZ』セル　など
※3　『美味しんぼ』岡星精一　など
※4　『ニニンがシノブ伝』音速丸、『ああっ女神さまっ』千兵衛　など
※5　『銀河英雄伝説』ロイエンタール、OVA版『ヘルシング』アンデルセン神父　など
※6　『魁!!クロマティ高校』メカ沢　など
※7　シグマ・セブン（http://www.sigma7.co.jp/profile/m_40.html）

もう何も起こらなくていい！「空気系」アニメ最前線

そもそも「空気系」とは何か。簡潔に言うと「何も起こらない」作品群のくくりのことだ。

「空気系」作品では、敵との激しいバトルや一触即発の緊迫シーン、四面楚歌の大ピンチ、仲間の裏切りと主人公の葛藤、あるいは嵐の中での愛の告白とそこで明かされる衝撃の事実といった、いわゆるハリウッド映画的な「見所」が盛り込まれることはほとんどない。主人公の一挙手一投足がセカイの運命を左右する「セカイ系」に対する概念として、ネット発で定着したものだ。

百聞は一見にしかず。具体的な作品を挙げていくので、興味を持たれた方はぜひ観ていただきたい。

コタツ周辺の極小スペクタクル『かみちゅ！』

ある日突然「神様」となってしまった中学生の一橋ゆりえちゃんが、中学生をしながら神様業（？）をこなすほのぼのコメディ。ゆりえちゃん役・MAKOさんの癒しボイスも手伝って、本作品の「何も起こらなさ」を強調する声は高い。

とはいえ冷静に見ると、総理大臣に頼まれてエイリアンと対峙したり、海底に沈んだ戦艦大和を動かしたり、神様会議に出席するため転校したり、生徒会選挙に立候補したりと、ゆりえちゃんの周りは事件が「起こりすぎ」だ。

しかし第11回（テレビ放送時。DVD第7巻収録第14話）「夢色のメッセージ」は違う。正月の一橋家のひとコマを描いた本エピソード、何しろゆりえちゃんがコタツから一歩も出ないまま、エンディングを迎えてしまうのだ。

コタツが異世界へとつながっていて冒険へと投げ出されたり、なぜか急に始まった敵の襲撃でコタツだけ残して家屋が全壊&周囲が焼け野原になったりといったことは起こらない。せいぜい、やってる番組がつまらないので、何とかコタツに入ったままチャンネルを変えようと四苦八苦する、という程度だ。目の回るようなリアルタイムノンストップアクションで知られる『24』では絶対に描かれることのない30分間。ぜひその目でお確かめいただきたい。

日常生活こそがおもしろい！『びんちょうタン』

びんちょうタンは、山小屋で1人質素な暮らしをする女の子。彼女が頭にのせた備長炭で水をキレイにし

けっしてコタツから出ないゆりえさま。
（『かみちゅ！』第14話より）

たり、ご飯を美味しく炊いたりする「日常」が、本作では描かれる。
　第1話「春のお目ざめびん」は、びんちょうタンが朝起きて顔を洗って、おでかけして、帰ってきて夜ご飯を作り、一口食べて「今日も、ごはんがとってもおいしかったです」と微笑むだけで15分間が終わってしまう。さすがにそれは誇張だろう、それ以外にも何か起こってるだろうと問いつめられれば、僕は素直に謝らなければならない。「ちょっと誇張しました、ごめんなさい」と。
　実際は「朝の冷たい空気に、びんちょうタンがぶるっと震える」「湖のほとりの流木に腰掛けて、足をぶらぶらさせる」「鴨の背中に乗って川を渡る際、泳ぐ亀を見つける」「お花畑を見つけて喜ぶ」「蛇が目の前を通ってビビる」……といったことが「起こって」いたのだから。
　そんなびんちょうタンの「冒険」を、固唾を飲んで見守ってしまうのだから不思議だ。どうやら作品を取り巻く世界が狭くなればなるほど、些細な心の揺れでも感動と錯覚してしまうようだ。なんだか茶の湯の精神みたいだ。

怒りの感情すらない世界『ラムネ』

　美少女ゲームを原作とするアニメは、どうも「空気系」となる傾向にあるらしい。考えてみればゲームでは主人公への感情移入にハードルがなく、さらに一応目的となる「コト」があるのだから、起こるべき「こと」が軽んじられても不思議ではない。……というのを差し引いても『ラムネ』の「何も起こらなさ」はすごい。
　第1話「ヤドカリと麦わら帽子」の一番スリリングな場面は【ヒロインの七海ちゃんが畑で大事に育てていた「ななみすぺしゃる」というスイカを、主人公が気づかず食べてしまい、七海ちゃんが怒る】ところだ。その時点で我々は自分なりに「ケンカ~仲直り」の方法の予想を立てる。それを裏切られたとき、心が揺れ動くわけだ。裏切られなければ、「なんだつまらない」と思う。
　さて『ラムネ』はどうか。正解は【七海ちゃんが「もう～」とふてくされた次のカットで、もう2人並んでスイカを食っている】だった。…いま「えぇ～っ！」と思われただろう。この作品を観ていた僕はシリーズ中、その「えぇ～っ！」を何度叫んだことか。

「なにもない」が全部ある『ARIA』シリーズ

　そんな「空気系」の王座に君臨するのが『ARIA』シリーズだ。前述したような「空気系」の魅力がすべて詰まった傑作。「吊り橋効果」などなくとも恋してしまいそうな魅力的なキャラクター、うっとりするような風景&音楽、「14歳の女の子が日陰を踏みながら下校するだけ」「最終回なのに、女子2人でダベりながら雪玉を転がすだけ」という大胆なストーリー。「空気系」ここに極まれり。この作品にたどり着いて僕は悟った。「もう、何も起こらなくていい！」と。

文／みやじまこ

最後にごはんを食べてにっこり。
（『びんちょうタン』1話より）

アリスが影踏みしながら帰るだけ。
（『ARIA the NATURAL』第13話より）

大画面の車窓から
～田舎という絶対領域～

エンターテイメントにおいては広く「ありえないもの」が好まれる。学校から遠く離れた社会に生きる人間には、「学園」がありえないファンタジーの場として。学校に通学する世代には「魔法と冒険の世界」が夢の場所として好まれる。

そしてすべての現代人にとってのファンタジー世界が、アニメにおける〝田舎〟ではないだろうか。

田舎には神（＝キャラ）が住まう

例えば、京都アニメーションの手による『ＡＩＲ』はその最たるものだ。第1話において緻密で壮麗な『田舎』の情景描写を行って、こちらを「うぐぅ」と唸らせたのち、観鈴ちんの登場である。そこまで美しく描かれた田舎に暮らす少女である。悪い娘のはずがない。この〝風景描写→ヒロイン登場〟のシークエンスにより、アニメの『田舎』はヘタな環境映像では決して追いつけない「(女) 神の住まう聖域」つまりは『絶対領域』となるのである。

『かみちゅ！』の舞台は昭和の香り漂う尾道なのだが、実に自転車通学が絵になるのだ。トパーズで透かしてみたかのような暖かなセピアトーンの街を〝やぼったい〟ヘルメットをかぶった中学生のゆりえちゃんや光恵ちゃんが自転車で通学している。これだけで癒し効果抜群。もう『薬用』の範疇だ。

日本医学界はすぐにでもこの作品のＤＶＤを（疲れがち）『とぶくすり』と認定して、全国の薬局に置くように指示してもらいたい。医師が「お薬として『かみちゅ！』だしておきますからねー」と言ってくれていれば、インフォームド・コンセント問題においても、解決の糸口が見つかるというものだ！

田舎の風景がリアリティを補完する

要注目なのが『あさっての方向。』だ。ありえない設定に基づいた恋愛ドラマを、かぎりなくリアルで緊張感たっぷりに描いている作品なのだが、牧歌的な風景が逆にそのピリピリ・ハラハラな雰囲気を際立たせている！　なんじゃ、この緊迫感ッ!?　あさってどころか、30分間わき目もふらずに画面に釘付けだ！

その昔、都会から地方に移転する事を『Ｉターン』と呼んだが、これらはアニメだけに『Ａターン』……いやさ、『ターンＡ』だ！　我々は今こそ京アニが描いたような田舎に向うのだ！　そうだ、京都いこう！

文／国井咲也

この『ＡＩＲ』の優しげな情景、世界こそが、みちるちゃんへの愛を雄弁に語っているのである。（『ＡＩＲ』第6話より）

声に出して読みたいあのセリフ

日本アニメ史上には星の数ほどの名セリフが存在する。その中から、埋もれさせておくには惜しい「セリフ」をいくつかご紹介しよう。世界に誇るべき「美しい日本語」の数々を、ぜひご唱和いただきたい。

「今日よりお世話になる桔梗霧です。生まれも育ちも北海道ですが、このたび、こちらの学園で欠員が出たとのことで、参りました。なにぶん教職に就くのは初めてのことですので、右も左も分かりませんが、みなさんご指導ご鞭撻の程を、お願いします」

●桔梗霧『Canvas2 ～虹色のスケッチ～』第2話より

新任教師の桔梗霧（CV・生天目仁美）が全校生徒の前でのたまう。まさにお手本となるべき日本語だ。

「わたしは～、生きてるのが～、す～、き～～！」

●びんちょうタン『びんちょうタン』第9話より

ある日お友達と遊び終えたびんちょうタン（CV・野中藍）が、山の上で沈みかけの夕日に向かっておもむろに叫ぶ。関東地方のテレビ放送では9話が最終回であり、そのラストのセリフがこれだったので、視聴者は普通にビックリした。これはもう21世紀の「ヤッホー」だ。

「おれはヘアスタイルなんてまるで全然100%、これっぽっちも全く興味ないけど……」

●松原かおる『出ましたっ！パワパフガールズZ』第10話aより

パワード・バターカップこと「オレっ娘」松原かおる（CV・川名真知子）が、机の上でほおづえを付いてボヤく。否定表現を、まさか4つもたたみかけてくるとは。

「駆け巡る鷲巣の脳内物質。βエンドルフィン、チロシン、エンケファリン、バリン、リジン、ロイシン、イソロイシン！」

●ナレーター『アカギ　闇に降り立った天才』第25話より

待ちに待った牌が来た鷲巣の狂喜をあおるように、ナレーター（古谷徹）が読み上げる。画面上では脳内物質の拡大CGが飛び交う。麻雀を全く知らなくても充分楽しめた本作だったが、終わってみると麻雀用語よりも脳内物質の方が多く記憶に残っていた。

文／みやじまこ

大喜びする鷲巣様。声をあてた津嘉山正種氏の怪演も聞き逃せない！（『アカギ』第25話より）

美少女ゲームのテレビアニメ化における現状と展望

年の瀬も押し迫り、総員は来るべき冬クール支度と冬コミの準備に余念のないことと思う。しかし、まず現在のわれわれが持てる五感の総力を結集してその任に当たるべきは『Kanon』の視聴であることを忘れてはならない。これはまったくもって動かし難い最重要任務である。なぜいま『Kanon』なのか。この重要性を正しく認識するためにも、今年の美少女ゲームのアニメ化について振り返ってみたい。

中途半端だった『Fate / stay night』

恐らくこのジャンルにおいて年初の大きな話題となっていたのは『Fate / stay night』であろう。攻略に60時間ほどを要すると言われるこの大作を、2クールでどの程度までアニメ化できるのか。3つのルートをどのようにアニメとして落とし込むのか。ゲームでは1枚絵だったアクション要素はしっかりと動画化されるのか。

結論から言ってしまえば、手堅くまとめようとして、中途半端なものになってしまった。「Fate」ルートを中心にすべてのルートをそれなりに盛り込んだ脚本は、未消化に終わった設定も多く、原作未プレイの視聴者にとっては「?」となるであろう部分も多々見られた。

また、戦闘シーンは少々間延びしていた感が否めない。もう少しアニメならではの動きの快感を味わわせて欲しかったところだ。

アニメ版を未視聴の原作派には、とりあえず第15話「十二の試練」をオススメしておく。原作は18禁ゲームでもあったわけで、要するに魔力をアレしないでどうやって回復するのか、というアニメ化の際に避けられない大問題を取り扱った回である。特にセイバー萌えな諸君は、必ずDVDで視聴して感想の提出を義務としたい。まさにこれは文字通り喜ばしい「試練」である!

『ひぐらし』は人称の変更がアダに

一方、『ひぐらしのなく頃に』では、美少女ゲームのアニメ化における別の問題点が露呈していた。それは人称の処理と美少女ゲーム的コメディ要素の問題である。

基本的に美少女ゲームは一人称視点で進行するのだが、アニメでそれを上手く処理することは意外に難しい。本作の場合、あっさり三人称と

これからいったいどんな謎の儀式が行われてしまうのか。しかとその目で確認すべし!(『Fate / stay/night』第15話より)

して処理されてしまっており、肝心のホラー・ミステリー要素が削がれてしまった。「クールになれ前原圭一」と言いながら冷静さを失う主人公（※これを揶揄して「ＫＯＯＬ」という用語がある）は、客観的に見せられるとリアリティを欠いてしまうのだ。

また、原作のホラー・ミステリー的要素と美少女ゲーム的要素の共存の微妙なバランスも、一人称視点が大きく寄与していたことは見逃せない。美少女ゲームにおいて主人公が何もできないこと、優柔不断であること、常識では考えられないレベルで鈍感であること、にも関わらずモテまくりであることは、一人称ならば許容しやすいが、三人称では難しいのである。

鍵っ子が待望した京アニ版『Ｋａｎｏｎ』

そして現在放送中の『Ｋａｎｏｎ』である。第1話から見直してみると、さすがというか呆れるほどの映像美である。冒頭トンネルを抜けると雪国なフル3Ｄ背景、待ち合わせ場所での非論理的な会話から超ハイレゾなオープニングにいたるまでの、もはやどこでもない場所（ユートピア）の夢であるかのような幻想的シーケンスは、もう一度ここから日本近代文学でも始まってしまうのではないかと錯覚させるくらいの力がある。

もちろん先に分析した2作品でも指摘したように、美少女ゲームをアニメ化した場合に起こりがちな問題点がすべて解消されているわけではない。ルート分岐の対象となる女の子が多過ぎ、しかも毎回できるだけすべての女の子を登場させようとして、主人公・祐一の1日のスケジュールが分刻みで決められているのではないかというほどハードだったり、女の子の初登場シーンがほとんど偶然の激突のみだったりと、他がリアルであるだけに本来的な設定の説得力のなさが目立つのである。

このあたり、祐一の声優を杉田智和（キョン）に変更していることや、舞がいま見るとどうしても「長門」に見えてしまうところなど、演出的にメタ視点を入れてネタ化することで処理しておりバランスはきわどく保たれているようにも感じる。

一言にネタ化と言っても一筋縄ではなく、Ｋｅｙの前身とも言えるＴａｃｔｉｃｓ制作の『ＭＯＯＮ.』や『ＯＮＥ～輝く季節へ～』のネタを細部にこっそり仕込んでいるのは、原作派向けとしてもかなり高度であろう。

ここまで、あくまで第7話まで視聴したかぎりの「感想」であり、まだ確定した評価を出せるほど重要なルート分岐も発生していないのだが、現状は極めて順調に推移していると言える。第7話と第8話の次回予告では、今後の真琴の動向に恐ろしく期待を持たせる作りになっており、サウンドトラックの配置（「残光」）も効果的。ここから最低でも3話分は万全の体制で望むことを諸君に厳命して筆を置きたい。

文／坂本寛

何の変哲もない食卓だが…。食べ物が関わるシーンの力の入れ方は、某けよりなも見習って欲しいものだ。（『kanon』第7話より）

風呂場で突如KOOL化する圭一。ホラーのはずなのにどうしても笑ってしまう。（『ひぐらしのなく頃に』第13話より）

深夜33時のディープな世界

アニメビジネスが成熟するにつれて、深夜枠の作品が増えているのはご存知の通り。午前中の早い時間帯は子供向け、夜も更けた遅い時間帯は大人向けとして、きっぱりと線引きされている。だが、午前1時半は「25時半」、3時45分は「27時45分」と前の日を引きずっていくと…朝9時＝深夜33時。一周ぐるりと回って、早朝と深夜はつながった！

早朝アニメとオトナの関係

『おとぎ銃士赤ずきん』は、そんな「深夜33時アニメ」という呼び方がピッタリすぎる作品だ。毎週土曜の朝8時すぎに某巨大掲示板をのぞくと、酒をあおりながら「赤ずきんマダー？」と舌なめずりしてる大友（＝大きなお友だち）がゴロゴロ。す、荒んでるッ！

しかし、大友たちをキモイと責めちゃいけない。この『おとぎ銃士』は、元々はコナミが深夜向け作品として企画していたもの。それを女児向けアニメとして朝に持ってきたのだから、大人が観てもおかしくないのである。

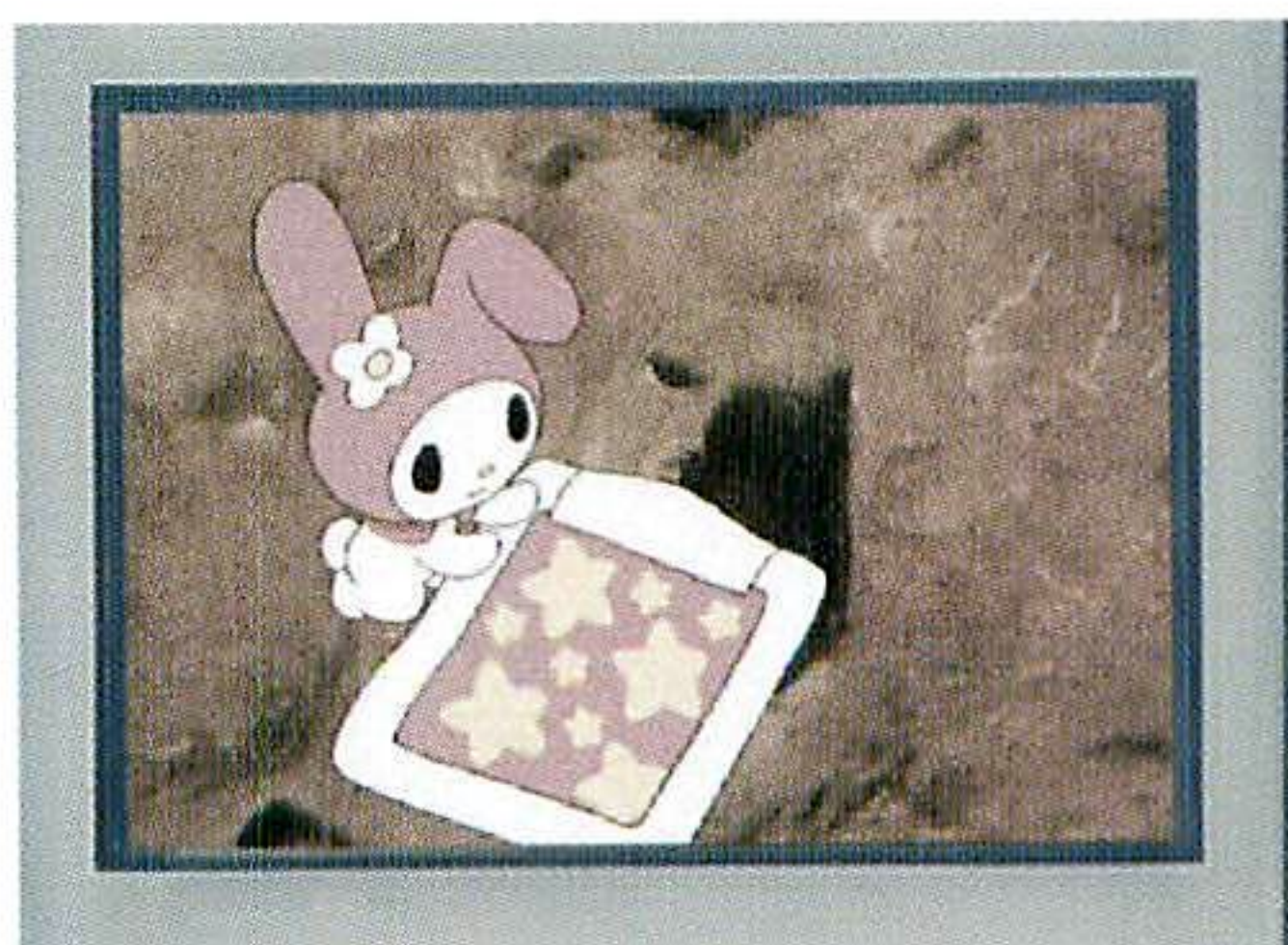
大体だね、敵キャラの13歳女子が裸エプロン（にしか見えないコス）を着て、でっかい剣を振りまわすコドモアニメがどこの世界にあるっての？　マンガ版の連載が『たのしい幼稚園』と高年齢向けの『コミックブレイド』の2バージョンあるのが、すべてを物語ってますよね。

増殖する深夜33時の世界

週末、土日の8時～10時にかけては、大友にとってのゴールデンタイムである。まとめて3～4本観終えたら二度寝に戻るのだ。

なかでも『おねがいマイメロディくるくるシャッフル』（テレ東系の日曜朝9時）は見逃せない。サンリオというスポンサー様から預かった「マイメロディ」というキャラを、洗濯機でぐるぐる回すわ、オッサンが体を洗うスポンジ代わりにするわ…。ストーリーも、魔法が暴走して宇宙が滅びかけた「地球が救えたらイイナ！」（第36話）はSF映画のパロディを連発して、大友ですらついていくのがきつかった。

そんな『マイメロ』とスタッフがかぶる『ワンワンセレプー　それゆけ！徹之進』も、「八本木ヒルズ」に住むワンちゃんが金もうけに走り回る生臭い「深夜33時アニメ」である。みんな、『ふたりはプリキュア』なんてさっさと卒業しようぜ！

文／多根清史

火星の人面岩を寝かしつけるマイメロって…。（『おねがいマイメロディ』第36話より）

グレーテルは裸エプロンの上にツインテールで妹だ！（『おとぎ銃士赤ずきん』第4話より）

30秒の美学と暴走！
次回予告から目が離せない！

たかが30秒。
そんな風に考えて次回予告を軽んじてはいけない。予告編の中には、ひとつの独立した作品と言えるほどの魅力を持つものが存在するのだ！

予告編で号泣！
『ウイッチブレイド』

本作の予告編は、手紙の朗読という形式で、切々とキャラクターの心情が語られていく。凄かったのは最終回『光』の予告だ。なんと始まってから22秒間何も語られないのである！　一歩間違えば、放送事故と勘違いされてもおかしくない時間だ。
そして最後の最後で、物語の主人公（CV・能登麻美子）が愛する娘にむかって一言だけ言うのである！　この半年間の手紙（予告）は、このための壮大な前奏曲だったのだ。その一言がなんと優しくて、暖かくて、切ないことかっ！　本編全体を通しても名シーンだよ、これっ！

脱線暴走予告編
『マリア様がみてる』

キャラクター達が物語中ではありえない妙なハイテンションでチェーホフの『櫻の園』を解説し、最後に「関係ない作品の予告をしないでちょうだい」というセリフで次回は新学期にまつわるエピソードだと匂わせる。ほかにもラップを歌ったり、キャラ占いをしたりと、とにかくやりたい放題だった。
しかしこれは、スタッフが『マリみて』の面白さの本質を「『コメディ』だとわかっている」ということなのだ！　だから間違っても薔薇様たちが、視聴者サービスの一環として意味不明に入浴したり、同性愛ものとして描かれてしまうといった危険が存在しない。素晴らしいっ！　ここ！　ここ『マリみて』ではすごく重要っ！

予告編だけ別キャスト
『くじびきアンバランス』

コミックの劇中アニメとして描かれていた作品がホントにアニメになっちゃった、というトリッキィな本作。予告ではその『くじアン』を観ている漫画のキャラたちが、「どうしてあのキャラをメインから外したのか、納得できない」などと作品批評をするのである！　これには驚いた。自虐ネタを超えた、ファンの眼を意識した予告編と言えよう。
作品とは別の顔を持つもうひとつの作品。たった30秒ながら、予告編にはそんな隠れた魅力があるのだ。眼が離せないっ！

文／国井咲也

これまでの予告編には読み上げている手紙が映し出されていたが、最後は写真のみだった。（『ウィッチブレイド』第23話より）

衝撃と笑いの超演出アニメ!

それは、我がアニメ会のメンバー、国井咲也と話していたときのことだった。

「昨日見たアニメ、女の人の戦闘服が『デリケートな部分』に〝サロンパス〟貼ってるだけなんだYO!」

そんなばかな。斬新過ぎるわ、そんな戦闘服! ウソも休み休み言え。しかし彼は食い下がった。

「ホントなんだって! しかも、すげーイイ話だったんだって!」

サロンパス貼ってイイ話もあったもんじゃない。都市伝説か!

しかし翌週、気になってそのアニメを観た。目を見張った。ホントに『例の部分』に、〝サロンパス〟を貼っているっ!! しかもイイ話!

――これが私と『光と水のダフネ』の出会いである。

作り手はもちろん真面目に作っているし、また受け手(視聴者)もすばらしいものとして享受している。しかしちょっと引いてみると思わず笑ってしまう。それが「超演出アニメ」。ここでは、そんなアニメの見どころをいくつかご紹介したい。

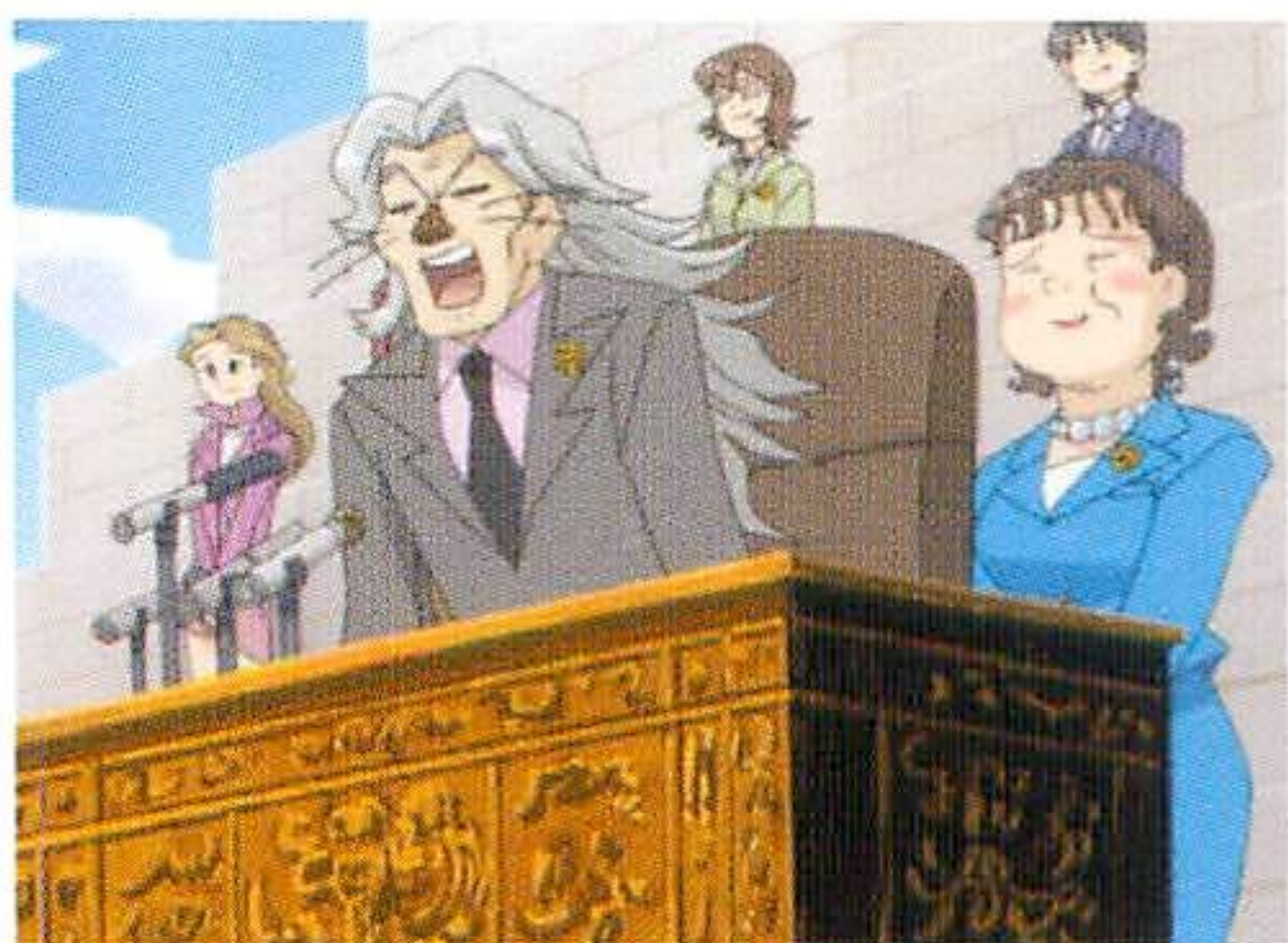
超パロディ ナベシニズムが光る!

ワタナベシンイチ監督、通称ナベシンの『おろしたてミュージカル練馬大根ブラザーズ』は、「アニメ」と「ミュージカル」を融合させた意欲作であり、主演に松崎しげるを据えるなど、「本気でバカやろうぜ」感たっぷりで画期的だった。

昨今の民放のテレビでは敬遠されそうな社会風刺もふんだんに盛り込んでいて、「男色家の芸能事務所社長」や「インチキ女性占い師」や「整形しすぎの世界的ミュージシャン(その名もユーケル・ハクション)」が槍玉に挙がり、視聴者目線でもヒヤヒヤしたものである。

最終回なんて、「大泉総理」が出てきましたからね。「大泉チルドレン」連れて。主人公のヒデキたちが練馬ドーム建設を目論む土地を、大泉総理は「練馬の民営化」を訴えて奪い取ろうとするんですよ! なんスカ「練馬の民営化」って。

しかもその土地に大根様を奉り、毎年「参拝しろ」などと言い出す始末。おいおい、訴えられても勝てないぞ! もちろん、大泉総理、登場するときには必ず「X」っぽい曲がかかります。この危険極まりない反体制の遊び心は、むしろ我々芸人のすべき仕事だったと、ナベシン監督に教わったくらいです。

サロンパス貼るなんて……よいこはマネしないでください。(『光と水のダフネ』OPより)

ライオン髭生えてるし! 隣、猪口●子さんだし!(『練馬大根ブラザーズ』第12話より)

超大規模 「ドーム」に気をつけろ！

『練馬大根』でも練馬ドームがキーワードとして出てきたが、とにかく超演出アニメには「ドーム」というムダに大きな箱が出てくる。『パチスロ貴族 銀』はそんなに場所をとらないパチスロ対決（しかも2台の）をドームでやった（つーか見えないだろ）。最近では『ラブゲッCHU ミラクル声優白書』の主人公の桃子ちゃんが、劇中アニメ「スケラブ」の公開オーディションをやはりドーム的な場所で受けていたのが記憶に新しい。しかも観衆は大熱狂。思わず「んなバカな」と口に出してしまった。

ちなみに『ラブゲッCHU』は、アタリくんというアニメーターを目指す男の子が出てきて、桃子とおなじく「スケラブ」のキャラデザのポストを目指して「一緒にがんばろうぜ！」みたいなイイ展開になるのだが、最終的に桃子がオーディションで主役を射止めたの対し、アタリくんはキャラデザを「コネ」でものにするというミラクルも起こるので見所たっぷりだ。

超攻撃 落語の言霊

落語芸術協会が全面協力、歌丸師匠が声優初挑戦（でも本人役って！）の『落語天女おゆい』。その一番の見所であるおゆいの戦いぶりがすごかった。落語をしゃべって「言霊」で戦うというのは、歌で戦った『ぴちぴちピッチ』を超える「新しい攻め方」として評価されるべきだろう。だが、緊迫した戦闘場面と「落語」とのギャップは、笑わざるを得ない。「言霊」が「ひとだま」みたいにゆらゆら揺れる煙みたいなもので表現されており、その「言霊」を発するためにおゆいが「海砂利水魚の水行末！」とか「やぶら小路の藪柑子（ぶらこうじ）」と叫ぶという斬新さ！ 『寿限無』ですよ！ さすが「声に出して読みたい日本語」だけはある。さらにはおゆいがまだ若手だから前座噺という整合性！ しみじみ楽しませていただきました。

超無敵 ゲロを吐くヒロイン

最終回にヒロインの2人が「ゲロを吐く」という革命的な演出がなされたのが『無敵看板娘』。目を疑いましたよ、あたくしは！ ちなみにヒロイン・鬼丸美輝（声・生天目仁美）ちゃんのほうは、第1話でもゲロ吐きましたからね。ゲロにはじまりゲロに終わるわけですよ。

でもって最終回で一緒にゲロを吐いたライバル・神無月めぐみ（声・小清水亜美）ちゃんのほうは、パン屋の娘だけあって必殺技がフランクフルトの串投げ！ なので常時自家製の串を持ち歩いているという、これまた「新しい戦い方」。

とにかくこのゲロっ娘たちの登場は、劇場版エヴァにおけるシンジくんの自慰シーン以上に衝撃を受けたが、それでも私はこの2人のことを嫌いになることはなかったのである。いろんな意味で怖いものナシ、まさに無敵でありました。

文／サンキュータツオ

ドームでの公開オーディションは超満員！ 熱狂する応援客たち。（『ラブゲッCHU』第23話より）

「波動拳」的な技のかけ声として「やぶら小路の藪柑子」と叫ぶ。みんなで、何度も！（『落語天女おゆい』第4話より）

この、言い得ぬ"緊張感"を体感せよ！

アニメを観るとき、我々はある程度、高をくくっている。妹は朝起こしに来てくれるものだし、幼なじみキャラとは幼いころに結婚の約束をしているはずだ。これらの「お約束」展開にいちいち驚いていては心臓がもたない。

ただ、そのような「お約束」の方位磁石は、常に正しく機能するとはかぎらない。森の奥深く立ち入ってしまい、ふと見た方位磁石の針がぐるんぐるん回転していたとき我々を襲うのは……そう、緊張感だ。

チョイ役のもたらす緊張感『Ｓｏｕｌ Ｌｉｎｋ』

第1話。序盤の展開は、宇宙を舞台にしたラブコメチックな学園モノという印象を受ける。空港で主要キャラ同士がぶつかったりと、お約束通りのアニメだと安心していたが、軍の訓練生である主人公達が宇宙船から降りたあたりで歯車が軋み始める。

ホテルの支配人の男の声が、他ならぬ「若本規夫」だったのだ。現時点ではどう見てもチョイ役。しかし若本さんといえば「一癖も二癖もある重要な脇役」だ。この男もいまはおとなしく荷物を運んだりしているが、いつか「癖」を露呈するに違いない。この次の場面か。それとも……。気がつけば手のひらはぐっしょりと汗に濡れていた。そう、僕は緊張していたのだ。

結局何事も起こらぬまま第1話は終了。緊張感に耐えられず、第2話以降を観る勇気がなかったのだが、ザッピング中に『Ｓｏｕｌ Ｌｉｎｋ』をやっていたりすると、たちまちあの緊張感がよみがえってきたものだ。

友達の家の修羅場の緊張感『奥さまは魔法少女』

魔法少女としてこの世界の「管理」を任されているヒロイン・嬉子（うれしこ）さんは、もう「少女」と呼ぶにはかなり無理のある年齢。魔法少女はキスをして「大人」になってしまうと、たちまちその能力は失われ、若い魔法少女に後を譲ることになる。しかしどうしても譲れない理由がある嬉子さんはパツンパツンのコスチュームで今日もホウキに跨るのだった……という本作。

第6話「大人の魅力って…、ということ」では、嬉子さんの家に下宿している主人公が、ひょんなことから「梅平健」の公演チケットを譲られ、嬉子さんと初デートすることになる。紅さやかちゃんというツンデ

圧倒的な存在感のホテルの支配人、森本茂道。若本規夫氏もノリノリだ。（『Soul Link』第１話より）

緊張感アニメ

レ娘にジャマされて約束の時間に遅れた主人公は、お詫びの気持ちを示すため、練習してきたという「ウメケンマンボ」を踊り始める。カメラに向かって、ガッツリと。

……観ている我々の額に汗がしたたる。ザ・緊張感。

さらに嬉子さんまで踊りに加わって、デュアル・ウメケンマンボ。カット割りなども、実にちゃんとしている。そしてシメのかけ声「ウー、マンボ♪」で画面には「つづく」のテロップ。まさに魔法にかかったかのように、テレビの前で身動きひとつ取れなかった。

この、いまにも「世界」が崩壊してしまうのではないかというヤバい感じは、第7話「すぐそこにあるキス、ということ」でも見られた。嬉子さんは若い主人公とイチャイチャしているが、実は結婚している身(だから「奥さま」)なのだ。しかし、「キス」を拒んでいるうちに小説家の旦那がキレて、現在別居中。その出逢いからの回想が続き、新婚初夜の場面となる。

「理由は何だ。……理由を聞けば納得もできる。だがお前はずっと、ガキみたいに『いや』の一点張りだ。そのかたくなさが、俺に要らぬ疑心暗鬼を起こさせる。俺だけではない。それに耐えられるほど、男という生き物は強くない!」

小説家らしくあくまで理詰めで問いつめる旦那。黙り込む嬉子さん。絶句する我々……。友達の家に遊びに行ったら友達が親にマジ怒られしていた時のようなこの緊張感は、遊興施設のアトラクションでは体験できない種類のものだ。

気まずい人間関係の緊張感『あさっての方向。』

第1話「願い石」。海沿いの田舎町。無精髭を生やし前髪を垂らし、年の離れた妹と敬語で接して2人暮らしをしている青年。からだちゃんという名の妹は小学6年生で、とてもかわいらしく、同級生の男の子に好意を寄せられたりしている。男の子の姉は青年に気があるようだ。

と、ここまでなら「前髪」「無精髭」「年齢差」「敬語」あたりに危うさの萌芽は見受けられるが、まだ大丈夫。心を落ち着けて観ていられる。しかしそこへ、青年を知っているふうの女・椒子が現れる。明らかに動揺する椒子。我々は胃が痛くなってくる。さらになりゆきで、兄妹、男の子と姉、椒子の5人で海水浴へ出かけることになる。うわぁ、もう。

椒子の正体は青年がアメリカに捨ててきた元カノで、知人の誰もいない土地で一からやり直そうと思った矢先、一番会いたくない男に出会ってしまったのだ。別れの原因は……からだちゃんだ。椒子の椒は山椒の椒。無垢なからだちゃんにピリリと辛い言葉を浴びせる。たまらず駆け出して、願いが叶うという言い伝えのある「願い石」に「早く大人になりたい」と願うからだちゃん。そこへ通りがかった椒子。月に群雲……。

このあと2人はとんでもないことになるのだが、この続きはぜひご自身でお確かめいただきたい。ハンカチの用意をお忘れなく(冷や汗用)。

文/みやじまこ

この男(手前)が妹をどうしたいのか、視聴者もドキドキだ。(『あさっての方向。』第1話より)

街角で、突如踊り出す2人。予想だにしない展開だ。(『奥さまは魔法少女』第6話より)

ヤシガニアニメ

ヤシガニのキャベツ添えは
電気仕掛けアニメーターの夢を見るか?

久 秋クールも凄いのが出たな。

坂 『夜明け前より瑠璃色な』第3話の「お姫様 料理対決!!」で、キャベツがどう見ても「ハロ」(笑)。

久 新手のスプラッターかと思ったよ。ハロがパカッて割れるんだから。

坂 「放送事故を目撃!」に近い感覚で話題になってるよね。ちょっと前の『いちご100%』状態?

坂 『けよりな』も『いちご』もそうだったけど、そもそも原作のキャラデザがイラスト的なテクニックを多用してるから、アニメで絵がダメでも同情はできるはずなんだよ。

久 BS-iで放送されてるアニメは90%がヤバイ。BL系アニメ『マージナルプリンス』も、美男子に萌えるどころの騒ぎじゃないよ。「ミュージカルアニメ」ってコンセプトを説明なしに導入してて、話自体も相当ヤシガニ。だが、それがいい。

坂 端的に「ヤシガニだからダメ!」と言うのは間違いだね。

久 クオリティ至上主義になると、ジブリ制作の『いちご100%』を見たいのか!という話になる。

坂 京アニの『いちご』は見たい!

久 おまえは京アニ好きすぎだ!

坂 そういえば『女子高生 GIRL'S-HIGH』のDVDコメンタリーが面白かった。声優さんが「わぁ、こんな風になってるんだ」って普通に初見なんだよ(笑)。アフレコ時には絵は完成してないものだと知ってても、なんの他意もなく当事者が素朴に語ってるとドッキリするよ。

久 『女子高生』は、声優陣がノリノリでがんばってただけに泣けるな。能登の絶叫とかプロフェッショナルだよ。本編の作画がちょい残念だったけど、まあ許容範囲内だし。

坂 キャラを踊らせるエンディングのクオリティは『ハルヒ』以上じゃないかと。実は結構面白かったし。

久 ところで中国が日本のアニメを流す時間を制限して自国アニメ制作に力を入れるらしいよ。にも関わらず日本のアニメ見ながらキャラデザしてたんだけど。

坂 日本近代文学が海外文学の翻訳から生まれた、みたいな感じか?

久 太観動画とかTriple Aとか、これからは中国が要注目だな。

坂 超特急で枚数上げる翻訳エンジン的能力はあるんだから、誤訳から新しいキャラが生まれるみたいな大穴もあるかもよ!?

久 エキサイト翻訳みたいな奇跡の超訳・迷訳をに期待したいね!

文/久保内信行・坂本寛

これが一夜にして日本中を駆け巡り、MUSASHI系アニメの地位を確立した衝撃映像だッ！（『夜明け前より瑠璃色な』第3話より）

流れよ我が涙、とオタは言った。
～ガン泣きアニメ1246秒の奇跡～

テレビアニメには、時に人生を踏み外してしまうほどの威力を持った感動的な回がある（つまりそれでオタになるわけだ）。

それはなにも最終話とは限らない。前後のストーリーすらも関係ない。

1話たったの30分、いや、OPとED・CMと予告編を抜いた21分弱。

『交響詩篇エウレカセブン』でいうところの、セブンスウェルの持続時間1246秒。

奇跡を起こすには、それだけあれば十分なのだ。

ここではそんな「忘れえぬ傑作回」を、筆者おのおのの思い入れと共に語っていただいた。

はじめて名前を呼びあったふたり

『ふたりはプリキュア』
第8話　プリキュア解散！ぶっちゃけ早すぎ!?

●脚本　清水東
●絵コンテ　五十嵐卓哉
●演出　五十嵐卓哉
●作画監督　爲我井克美

短い準備期間やゼロからの立ち上げといった逆境の中から生まれて、女の子に大ヒットした『ふたりはプリキュア』。マイナス面も含め、さまざまな要素のどれか1つでも欠けていたら、きっと成立しなかったであろう奇跡的なアニメだと思います。なかでも一番の奇跡を見せてくれたのが、この回でした。

明るく元気ななぎさと、まじめで物静かなほのか、対照的な女子中学生が「プリキュア」として敵と戦う変身ヒロインもの。これまでお互いをよく知らないまま、成り行きでプリキュアになっていた2人が、ちょっとしたことからけんかになり、なぎさはほのかに思わず「あなたなんてプリキュアってだけで、友達でも何でもないんだから！」と言い放ってしまいます。なかなか仲直りできないでいるうちに、敵が現れて……。

2人の感情の機微、相手と自分との違いを認め合い、友達としての関係を築いていく第一歩が、丁寧に、情感豊かに描き込まれていて本当に素晴らしい。初めて名前で呼び合うラストシーンは圧巻、号泣ものです。西尾大介シリーズディレクターの想いを体現し、光と影の対比を効果的に使った五十嵐卓哉氏の演出が見事というほかなく、戦闘シーンやお約束の小道具に至るまで、自家薬籠中のものとして有機的に本筋に絡ませる手際の良さ。改めて視聴し、2年間にわたった2人の友情と成長の軌跡を思い出して涙がにじみました。シリーズ屈指の名作です。（福）

時をかける魔女の孤独

『おジャ魔女どれみ ドッカ～ン！』
第40話　どれみと魔女をやめた魔女

アニメ版『時をかける少女』を大

成功させて、時の人になった細田守監督。数年前には宮崎駿の後継者と目されて『ハウルの動く城』の監督に指名されたが……この話は後回しにするとして、『時かけ』の制作に入る前に、彼はTVアニメ『おジャ魔女どれみ ドッカ～ン！』に参加して、2本の演出を手がけていた。どちらもガン泣きできる珠玉のエピソードだが、その1本が、今回ご紹介する「どれみと魔女をやめた魔女」（第40話）である。

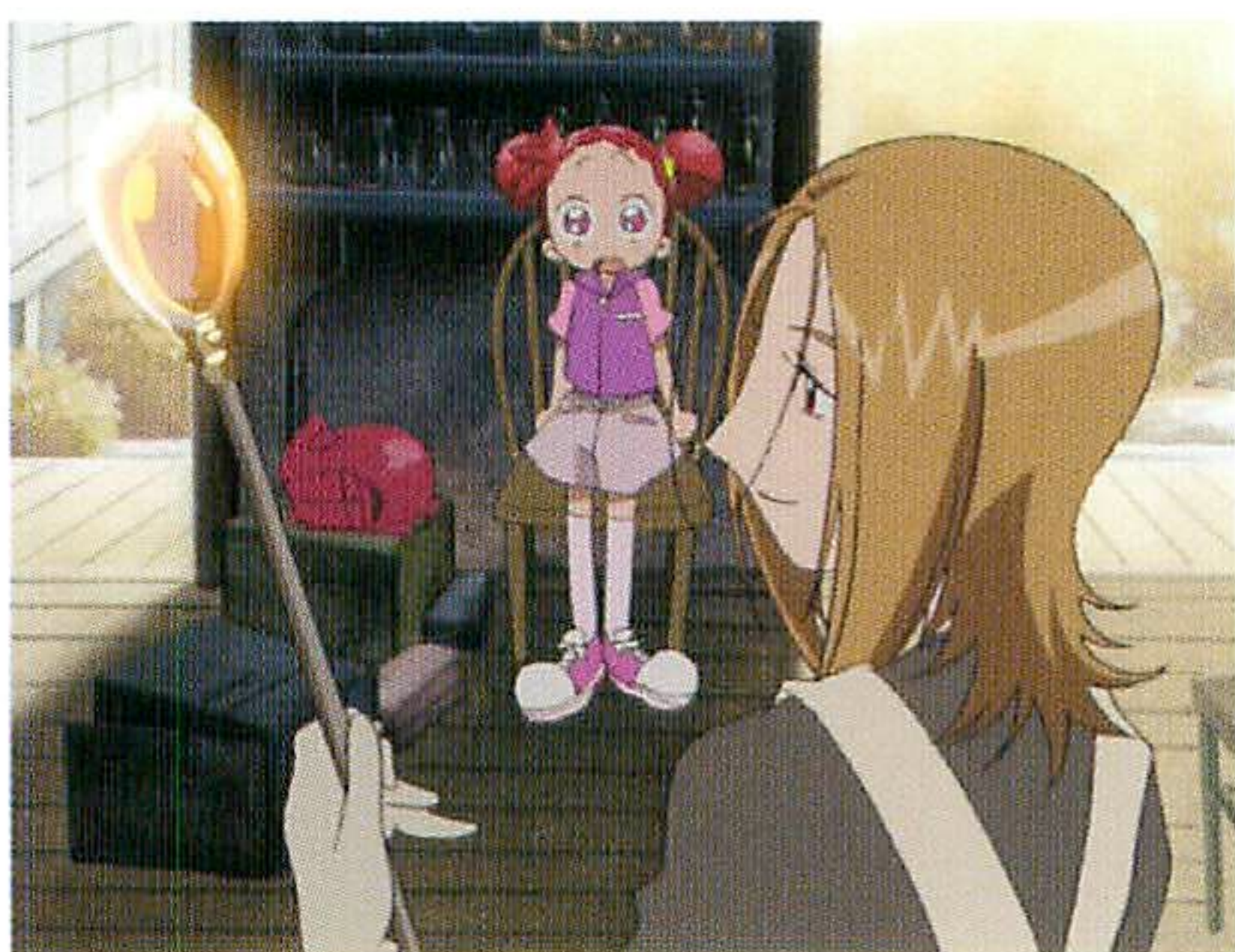
小学校の卒業も間近に迫り、おジャ魔女仲間とも進路の話をするようになったどれみ。そんな彼女がふと通りかかった家にいたのは、ガラス工芸をする「魔女をやめた魔女」の佐倉未来だった。歳をゆっくりとしか取らない彼女は、世界中を転々と旅して、この街にもたどり着いたのだ。

壁一面に貼られた想い出のスナップ。その中から、恋人同士にも見える青年との写真を見ながら、未来は言う。

「彼は今、私のことを昔好きになった人の娘や孫だと信じてる」

かつて共に過ごした若者が、今や車いすの老人。

「魔女にはこんな生き方もあるのよ、分かる？」

その「時を超えた魔女」の声を演じたのが、実写版『時をかける少女』のヒロイン・原田知世だったことから、この1本は細田版「プレ・時かけ」という呼び声も高い。もしも細田監督が『ハウル』をクビになってなかったら、きっと、こんな素敵な話には出会えなかったことだろう。その意味でありがとう、宮崎駿監督！　（多根清史）

●脚本　大和田暁
●絵コンテ　細田守
●演出　細田守
●作画監督　馬越嘉彦

お母さんの匂いを覚えていますか

●『ふたつのスピカ』第5話　おかあさんの顔

●脚本　望月智充
●絵コンテ　望月智充
●演出　荻原露光
●作画監督　松田芳明

主人公・鴨川アスミのお母さんは、アスミが物心つく前に事故で大怪我を負い、集中治療室に入ったまま、つい先日還らぬ人になったばかり。まだ小学校1年生のアスミは、「包帯ぐるぐる巻き」でベッドに横になっていた母親しか知らず、触れあったときの匂いの記憶もない。

Aパートは、アスミが「お母さんを知らないこと」を印象付ける、学校での切ないエピソードが中心。そして問題のBパート、アスミは川でおぼれ、臨死体験をする。あの世で母親と再会するのだ。

ひとたび自分の名前を口にしたならば「死の世界の住人」になってしまう黄泉の世界。アスミは、目が見えず三途の川にたどり着けないでいる母親の手を引いて、川まで案内することになる。

「私にもお嬢ちゃんくらいの年齢の娘がいてねえ……。お嬢ちゃんみたいな優しい娘になっているといいのだけれど……」

名乗りたいけど名乗れない。幼いアスミの胸中に生まれた、大きな葛藤。ここで思わず「うっ」ときてしまう方も多いだろう。

そしてやってくる、お母さんとの

別離の時。静かな緊張感の中で、アスミは声を出さずに自分が娘であることを伝える方法を思いつく。

……かろうじて一命を取り留めたアスミは、病院のベッドの上で目を覚ます。そして心配する父親に対し、ダメ押しの一撃となるこのセリフを言うのだ。

「あのね、お母さん、いい匂いがしたよ」――（サンキュータツオ）

ヒーローは少女の想いを背負う

『金色のガッシュベル!!』
第8話 やさしい魔物コルル

物語は冒頭、雨の中をひとり泣いていた少女・コルルを女子高生のしおりが優しく保護する場面から始まる。コルルを連れ帰ったしおりの家は、夕食どきだというのに全くひとけがない。広い食卓にぽつんとラップされた料理、ボードに残されたのは多忙な両親からの伝言と生活費だけなのだ。わずか1分たらずのシーンながらも、家庭の中での〝さびしさ〟が十分に伝わって、一気に作品世界に引き込まれる。

やがてコルルは、自分が次期魔王の候補として人間界に送り込まれた魔物であることを知る。人間を利用しながら、魔物同士がお互いをつぶし合うバトルロワイヤルをしなくてはならないのだ。しかしコルルは、訪れるであろう危険な闘いにしおりを巻き込むことを嫌い、「自分がいなくなること」を願って、それを実行してしまう。

「またひとりぼっちになっちゃうじゃない…」と涙を流すしおり。

消えゆくコルルは、その寂しさをきちんと両親に伝えて欲しいと話す。

コルルを想うしおりと、しおりを想って自らを滅したコルル。これまで殺伐とした戦いの中に身を置いてきた主人公のガッシュは、ふたりの別れを目の当たりにして、「やさしい王様になる!」と、他者を思いやれる魔界の王を目指す決意をする。〝戦うこと〟に明確な意味を見い出したのだ。少年が大人になった瞬間だともいえるだろう! その凛々しい後ろ姿に涙を拭えば、必ずや『感動』という二文字が胸に残るはずだ!

（国井咲也）

●脚本 橋本裕志
●絵コンテ 未公表
●演出 中村哲治
●作画監督 八島善孝

絶望は美しい光の中で…

『KURAU Phantom Memory』
第17話 霧の中

光の壁を挟んで対峙する少年と少女。周囲にも光の粒が舞っている。「ジェシカ! ジェシカ!」少年が少女の名を叫ぶ。

「イヴォン…私たち……ずっと、いっしょ…」そう言いかけるが、光の粒となって跡形もなく消えてしまう少女。絶望の雄叫びを上げて、少年は空へ飛び上がる――

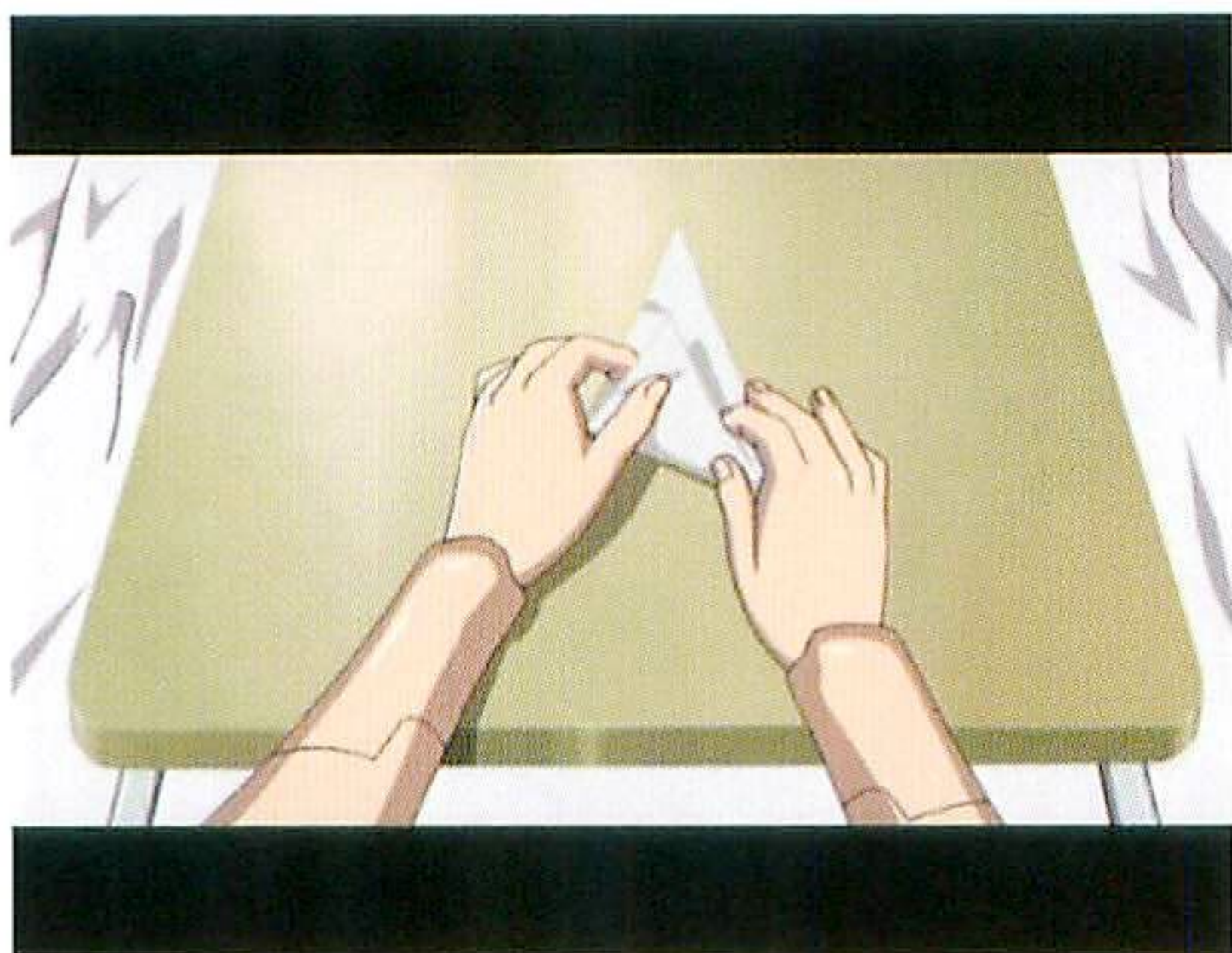
本作の主人公・クラウやイヴォン少年らは「リナクス」と呼ばれる超エネルギーを浴びて特殊な体になってしまった「リナサピエン」。彼らは常に〝対〟（つい）と呼ばれるパートナー同士で行動するのだが、イヴォンはこの回の冒頭、彼らの存在をよしとしない組織の手によって〝対〟ジェシカを失う。黄金に輝く光に彩られた美しすぎる「死」と、遺されたイヴォンの闇よりも深い絶望。このコントラストが、見る者の目に焼き付いて離れない。

イヴォンはクラウに助けられるが、回復しないままベッドを抜け出す。深い霧の立ちこめる湖畔でイヴォンの姿を見つけたクラウの〝対〟クリスマスは、彼にリナクスの世界に戻るよう説得する。一度は拒むものの、生きてジェシカとの思い出を育むことを決意したイヴォン。しか

し彼の耳に、追っ手の操るヘリのプロペラ音が響く。
「あいつらさえ来なければ……！」
飛び上がるイヴォン。これ以上「力」を使えば彼は消えてしまう。必死で止めるクリスマスの叫びは、イヴォンには届かない。そして、彼の絶望的な戦いが、やはり美しい光の舞う中、繰り広げられる……。
（みやじまこ）

●脚本　吉永亜矢
●絵コンテ　寺東克己
●演出　北村真咲
●作画監督　堀川耕一
●メカ作画監督　ねこまたや、神戸洋行

折り鶴を折る手が語るもの

『攻殻機動隊 S.A.C 2nd GIG』
第11話　草迷宮　affection
（TV放送時第10話）

●脚本　大松裕、神山健治
●絵コンテ　松本淳
●演出　松本淳
●作画監督　中村悟

飛行機事故にあって左手しか動かなくなってしまった少年。家族もすべてなくしてしまった彼は、生きる気力をも失って、心を閉ざしたまま2年間、だれとも口を聞かず、ただひたすら左手で折り鶴を折り続ける。隣のベッドで寝ていて、そのまま「遠くへ行ってしまった」、似たような境遇の少女のために。

しかし、少年はある日、全身義体化したその少女と再会する。少年は少女から全身義体化を勧められるが、生きる気力を失ったいま、少女の言葉は響かない。少年は言う。
「（義体化した）君には、折り鶴を折れるの？」

少女は少年のために、まだ思うままに操れない自分の手で折り鶴を折りはじめる。ここで現実よりリアルな「折り鶴を折る手」の必見シーンが展開。残酷な運命に翻弄されながらも、少女がつたない手つきで健気に鶴を折る様子が、少年の折り方との対比を通して、まさに神作画で描写される！　巨匠・菅野よう子の名曲「I DO」とともに！

「折り鶴を折る」だけのシーンが、「なんのために折るのか」というストーリーと相まって、強く心に訴えかけてくる。

この少年と少女がいったい誰なのか、そして後にどういう人生を歩み、どう再会するのかはシリーズを見てのお楽しみ。I.G.の技術力と伏線張りまくりの脚本、そして美しい音楽が結集した「折り鶴」のシーン、気づけばあなたの頬には熱い何かが伝っているはずだ。（サンキュータツオ）

おかえりなさい、大和

『かみちゅ！』
第9話　時の河を越えて
（TV放送時第8話）

●脚本　倉田英之
●絵コンテ　小坂春女
●演出　小坂春女
●作画監督　しまだひであき

『かみちゅ！』は、ある日突然神様になった平凡な女子中学生・ゆりえの、ドタバタを中心とした心温まるエピソードが連なる名作。その「神様で中学生」なアニメに、「戦艦大和」が登場した。明らかに場違いであり、異例と言えよう。だが素晴らしかった。快挙と言いたい。

「志半ばに沈没した大和の魂を、母港・呉に還す」……「善良な平和主義者」の方々ならば眉をひそめそうな話だ。だが本作では、大和を兵器としてではなく、船の付喪神たちが憧れる「日本が世界に誇った立派なフネ」として描いている。ゆりえにとっても、大和の主砲が世界最大なのも、ラムネ製造機が搭載されていたこともまったく同列なのだ。

実際にこんなふうに接することは、いまの日本人には難しいだろう。好き嫌いにかかわらず、大和は太平洋戦争を象徴する存在の1つであり、初めにそれが刷り込まれてしまうのだから。

「みっともない魂が還っても、皆に失礼なだけです」

坊ノ岬沖に沈む大和の言葉に、彼を慕う漁船は叫ぶ。

「みっともなくありません！ 大和さんは、自分の仕事を頑張ってそうなったんじゃないですか！ 誰も責める人なんていません。大和さんは僕たち船の憧れで、誇りです！」

……あまりにも魂を震わす代弁に涙が止まらなかった。

ラストの「大和、帰還します」の台詞に、僕は心の底から「おかえりなさい」とつぶやいた。たとえアニメだとしても、本当に大和へそう言えた気になっていた。

（ワダツミ・ガーランド）

いまさら、伝えておけばよかったなんて

『交響詩篇エウレカセブン』

第48話 バレエ・メカニック

アネモネの寂しげな独白に、グングン引き込まれていく。

「気になる人…？ いた。うん、過去形」

絶望し何もかもを諦めてしまったことで、皮肉にも自分の気持ちに素直になれた自問自答がやるせない。想いは伝わるよというエウレカの言葉も、もはや届かない。

「ううん、エウレカ、もう伝えられるはずないじゃない…」

言葉のひとつひとつに胸を締めつけられ、観ている者の感情移入がピークを迎えたとき、デレなど知らぬ天衣無縫のツンキャラだったアネモネが、非の打ち所のない完璧なフォームのデレをキメるのだ。そう、「気になる人」の登場によって。

ここで注目すべきは、とろけるようなデレに移行しながらも、決してツン時の気品は失っていないというところ。

展開の予想はできなくもない。しかしアネモネのツンがここまで折れるとは、いったい誰が予感しえただろうか？ ツンがツンのままデレる、気高さと素直さが同居した新たなツンデレ！ これぞニュー・ツンデネレーション！ ツンデレがオリンピックの公式種目になったら、間違いなく日本がメダルを独占するだろう。ツンがデレに変わることが、ここまで涙腺を刺激するアニメは他に類をみない。

この回は、アネモネに対する2種類の涙が、観る者の頬を伝う。

これまでの絶望への悲観の涙。

これからの希望への祝福の涙。

『エウレカセブン』48話は、そんなリバーシブル展開なガン泣きアニメなのだ。

（三平×2）

●脚本 野村祐一
●絵コンテ 村田和也
●演出 村田和也
●作画監督 倉島亜由美
●メカ作画監督 中田栄治

アニメ道はしぐるひなり

正気にてはオタクにあらず

T：やあオレ亮、よろしく！

G：何をしょっぱなから薔薇色全開なあいさつをしているか貴様は。

T：よつんばいになれば許してくれるんですね。

G：きたない謝罪だなあ。

T：アッー!!

G：全力で無視しつつ、2006年のアニメを振り返ることにします。反論不可。異議も不可。許されるは従属のみだ。いいな？

T：だが断る。その思想に反逆する！　見ててガンビーノ！

G：銀貨3枚で売られてしまえ。じゃあ原稿料なしの方向で。

T：それがし乞食にあり！　さあご命令を！

G：そうだ。それでいいんだ。ではまず自己紹介から。

T：さっき言ったじゃん。亮って。

G：偽名だろ。

T：嘘だって貫き通せば真実になるのに……！　なんの縁か引っ張り出された兼業ライターの高松です。

G：引っ張り出した担当編集です。

T：ところで兼業ライターって検校ライターって言うとカッコよくね？

G：いますぐ資格を与えてやろう（眼球に狙いを定めつつ）。

T：ボールペンはやめてーッ！

G：そういうわけで、はじまりはじまりー。

童貞最強が証明されたり 魔法少女がガチバトルしたり

G：今年のアニメはどうだった？

T：多すぎてぶっちゃけ覚えてねえ。

G：調べるとかしろよ！

T：そんなことしたら生の声じゃなくなっちゃう！　俺にジャーナリズム宣言をしろというの！

G：ワケわかんねえよ！　まあ、確かに多かったというのは事実だが。

T：でしょでしょ？　毎期20とか30とか出りゃ、そりゃ網羅もしきれないっちゅーねん。

G：じゃあ去年は？

T：「ガン×ソード」よかったねー。

G：主人公が童貞を遵守しつつ相手をバーカバーカと罵る痛快娯楽劇ね。

T：あれは痛快だったー。特に童貞が最強と証明されて。痛快というより自信が持てた。ありがとう！

G：痛烈なカミングアウトを！

T：ロベスピエールだって宮沢賢治だって童貞だったし！　それに魔法だって使えるようになるんだぜ？

G：わかった。わかったからそれ以上言うな。いたたまれなくなる。

T：あとは、そうねー「魔法少女リリカルなのはAs」。

G：魔法少女とは名ばかりのガチバトルアニメ…。

T：あれはすごかった。まさか、なのはが転校初日のフェイトの目の前でちびアルフに膝蹴りを叩き込むなんて…。

G：なにを捏造してるだぁーっ！

T：フェイトには友人というものは与えんッ！と自分への依存を高めさせる戦術も見事だった…。

G：貴様の妄言はどうでもいいけど

理屈をこねる美形ライバル（非童貞）を童貞パワーで圧倒する図は全国の童貞に希望を与えました。（『ガン×ソード』24話より）

なのはがものすごい武闘派だったのは間違いない。

T：なにごとも力での解決に走る、のちの鬼教官であった。そりゃ相手から悪魔って罵られるっちゅーねん。

G：第3期「StrikerS」も始まるけど、どこまで行くのやら。

T：インパルスとかディスティニーとか続いて最後は銀河中を巻き込んで打ち切り。テロップで未完の文字がババーンと。

G：だめじゃん！

T：ところどころに散りばめられたみかんのカットが哀愁をかき立てますね。でもそれくらいムチャクチャやれる素地はあると思うのだが。

G：続きは脳内でよろしく。

T：最近、夫が冷たいんです……浮気ね！　このレイパー！

「うたわれ」はよかったけどユズハが不憫でございました

G：で、話を戻したいのだが。

T：エロゲー原作が目立ったような。「Fate」をはじめ、「デモンベイン」「Soul Link」「つよきす」「うたわれるもの」でしょ。現在放送中だと「乙女はお姉さまに恋してる」「はぴねす！」「Gift」にまさかの「Kanon」に「夜明け前より瑠璃色な」「女犯坊」ときたもんだ。

G：最後に変なの混じってるー!?

T：「夜明け前より瑠璃色な女犯坊」って続けて言うとなんか別物っぽいよね。それにしても、スピーカーから念波観音力なんて単語が聞こえてきたときには耳を疑ったね。

G：耳よりも脳を疑えそしてホスピタルへゴー。

T：黙れ黙れえ！　貴様の穴など女の穴も同然！

G：気でも狂ったか高松ーッ！

T：これがワシの世直しじゃーっ！　うぎゃあーっ！（カウンターディッグ）

G：はい、それでエロゲ原作のアニメはどうですか？

T：は、はい…「うたわれ」が非常によろしかったかと……。（尻をさすりながら）

G：確かによかったね。原作に忠実で高品質を保ったまま最後まで走り抜けたし。

T：ラジオもよかったなぁ。おかげで話題をそらすときはスダチとタイガーマスクの話を持ってくればだいたい大丈夫ということがよくわかったよ。あと、フォークはマジで凶器。

G：PS2版も出たし、実にしあわせなメディアミックスか。

T：ところで2次元が初恋どころか現在も進行中の俺はだめですか？　朝倉涼子さん、愛しておりました……。

G：だめというか、ダメだと思うよ？　ホ乳類として。

T：SHOCKだ！　それはさておき！　「うたわれ」アニメにはひとつだけおおいに不満がある！

G：それは？

T：スイートクロス（意訳）がないことに決まってるでしょッッッ！

G：いやだって一般向けなんだし。

T：「ガンダムSEED」だって「ガン×ソード」だってやってたじゃん！　それでも原作エロゲーかと！　バケモノになる前に男になってくださいよ聖上！

G：熱弁されても。

T：いやだって「うたわれ」といったらハクオロさんのすごいみこすり半がキモでしょう？

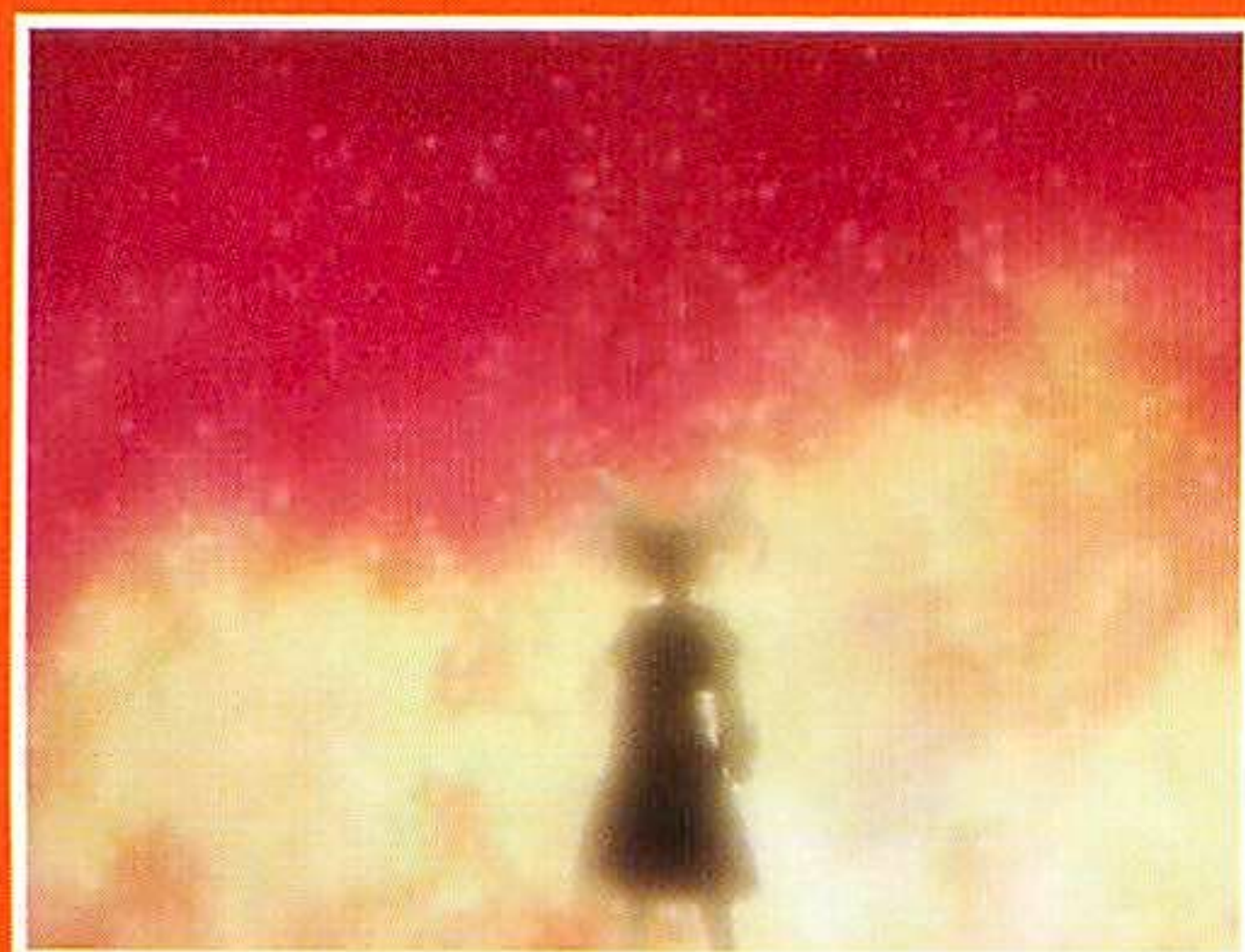
G：当然のように同意を求めるな。

T：クリック3つ程度でホワイトアウトと他のエロゲー主人公の追随を許さないスピード！　ストレイト・クーガーも大絶賛ですよ！

G：絶賛されるところなのかそれは。

T：でもね、実際のトコ、その規制でユズハがすげえ不憫になっちゃったと思うのよ。

G：あー。

T：そこで思ったわけですよ。ハクオロさんが男になれないならユズハ

魔法少女史でナンバー１を誇るであろう武闘派魔法少女。爆炎の中から現れるシーンは相対したヴィータのみならず我々視聴者をも悪魔と言わせるに足る恐ろしいものでした。どの辺がリリカルなのかというツッコミも圧殺しつつ第３期決定。（『リリカルなのはA's』第９話より）

が頑張ればいいじゃない、って。

G：うわーすっげえポジティブシンキング。

T：最大の見せ場が消失するという過酷な運命を課せられたユズハはその若い闘魂を揺さぶられ…！

G：それなんて伊良子清玄？

T：同じ盲目つながりで。それでもってどこぞの地上最強のヨメのごとく「なンでエレクチオンしないのよーッ！」って迫りまくればいいと思うよ。タイトルは「盲の令嬢がやってくるヤァ！ヤァ！ヤァ！ 〜聖上の貞操が燃え尽きる日〜」でどうだろう。そして抵抗むなしく落ちる椿の花。一方そのころハクオロを寝取られたエルルゥは空の乳鉢を一心不乱に掻き混ぜているわけですよ。それを見てアルルゥ「出来ておる」。

G：どこから突っ込んでいいのかさっぱりわからないけど、お前の頭に欠陥があることはよくわかった。

T：でも大丈夫！ エルルゥもその夜、新手に開眼して天草四郎（魔界転生後）も圧倒するから！

G：はいはい面白そうだね。

この際ヒロインが男でもよかったんじゃないか？

G：しかしいまになって「Kanon」がアニメ化ってのは驚いた。しかも2度目だし。

T：製作が「Air」や「ハルヒ」でクオリティに定評のある京都アニメーションという脅威のメカニズム！ 喜べこの鍵っ子！ 俺のことか！ 沢渡真琴は我が命、我がすべてってか！ うあ痛ぁ！（喜びと苦痛がないまぜ）

G：1人で突っ込んで懐かしがってるんじゃねえ！

T：んー、いまを支えるオタクの原点とも言える作品なんで、素直に嬉しいものですわ。懐かしいなあ。初回限定版を中古高値で買って、バカでかい砲身を抱えて秋葉原を歩いたあの日々……ゴールッ……！

G：その後、高松の姿を見たものはいない。

T：あとは準にゃんとかいいネ！

G：唐突ッ!? 作品名言えよ！ 読者に優しくしろよ！

T：ウフ、あなたの根菜カワイイワ。

G：それは優しさじゃない！ もっとおぞましい何か……ッ！

T：具体的に言うとね「はぴねす」のね、準にゃん（♂）がね、かあいいの。ィゑッヒー！

G：人語喋ろうよ…。

T：どうでもいいけど「ゑ」ってなんか字体が気持ち悪いよね。陵辱モノの叫びにでも使うといいよ！

G：どんな風にだよ。

T：ゐゑゑゑゑゑゑゑゑ！とか。人類の範疇を超えたわ！

G：貴様のお脳がな。

T：準にゃんは主人公に恋する男女（おとめ）……その一途さと健気なさは主人公の肉体を狙う数多のビッチどもとは一線を画すのよ……俺もぜひとも準にゃんズワールドに取り込まれてしゃぶりたい！

G：人の話を聞けよチュパ衛門。つか、そんなにおちんちんが好きか。

T：おちんちんは好きだけどチンボはノーサンキューね。

G：わかったから今すぐベイビィ・フェイスにでも食われてしまえ。

T：ディ・モールト御免です。いまのは「ARIA」のアリスちゃんのイタリア風バージョンね。

G：でっかい間違ってると思います。悪い意味で。

T：ぷ、ぷいにゅう…（曖昧）。

G：で、あとなんか言うことある？ 遺言とか聞きたいところだけど。

T：ンーとね、準にゃんシナリオがきっちり入っててしかもそれがメインっぽい「はぴねす！りらっくす」は2006年のエロゲーの中でも俺の中でトップランクなわけですよ。ああ、いっそアニメ版は準にゃんがヒロインだったら……！

知性と勇気に溢れ、常に優しく時に厳しい、まさに理想の父親といった名主人公ですが、早いのだけが玉に瑕。（『うたわれるもの』OPより）

乙女とは性別ではない。そのハートが大事なんだ！範馬勇次郎も大絶賛ですよ。（『はぴねす！ りらっくす』より）

G：うわあ相変わらず自己本位の発言ー。ってかヒロインが男ってのはレアケースだなオイ。

T：「おとボク」だって似たようなものじゃない。それにガチレズがよくってガチホモがダメだなんて誰が決めたんだ（西城秀樹っぽく）。

G：監督じゃね？

T：憎い！　世界に蔓延するこの良識が！

G：自分の常識が世界の常識と思う人ははなはだ痛々しいデスヨ？

雛苺が転生して俺の元にやってきたよ

T：しかしまあ、こんな風にエロゲーがドッギュウウウンとアニメ化されまくっていますが、このままいくと速攻でリソースが枯渇してしまうんじゃなかろうか。

G：アニメ化に耐えうる作品も限りがあるからなあ。

T：そこで製作側も少しばかり冒険する必要があると思うのですよ。学園モノとか伝奇モノとかで主人公がモテモテだったり不思議な超パワーでうわーとかだけじゃなくってね。

G：初めてまともな問題提起…！

T：『はじめてのおるすばん』とか。

G：お前にちょっとでも期待した俺がバカだった。

T：業界に新風を入れるためには痛みも必要なんだよ！　前首相だってそう言ってた！　ノーフィアー！　ノーペイン！　五代さーん！

G：製作側が痛みに耐え切れず死ぬわ。

T：その製作側はヤツらの中でも一番の小者。番犬のようなものよ。次に行くのは誰だ？

G：お前が行け！　泣け！　叫べ！　そして死ね！

T：なんて人命を軽んじた発言！　右京さんに謝れー！

G：誰だよ右京さん。

T：まあ俺としては「キミキス」がアニメ化してくれればそれでいいです。できれば京アニで。

G：うわあ新風がどうとか言ってたやつの発言とは思えねえ。

T：あのね、温故知新って言葉知ってる？

G：諭された！　すっげえ腹立つ！

T：お前は次に「くやしい…！」と言う。

G：だめだね。

T：くやしい……！　でも代わりに俺が言っちゃう！

G：それはそうと、なんで「キミキス」？

T：2006年を代表するギャルゲーだと思うから、という短絡的な理由でいいかな？

G：あー、うん、いいんじゃない？

T：あと入魂のキスシーンが見てえ。「バキSAGA」ばりの断面図で。

G：質問質問。誰が喜ぶんだそれ。

T：えー、断面図ってオンリーイベントだって開催されるひそかな人気ジャンルですよ？　もっとエロ漫画読みなさいよ！

G：俺、生まれて初めてエロ漫画読むように説かれたよ…。

T：それにですね、恋も知らない一男子が一念発起してひたすらキスに励もうと心に誓う物語ですよ？　冒頭に「キスとは死狂ひなり。一回のキスを数十回をして仕かぬるもの」って銀河万丈もナレーションしてますよ？　脳内設定では。

G：どうでもいいが葉隠れを汚すな。

T：断面図もいいけど、X線描写とか、突如ポリゴン化してカメラ大回転ってのもいいよネ！　このマニア大吟醸め！

G：本っ当に人の話聞かないのな。

T：近所でも評判です。それにしても、恋を知らない→一念発起→キスしないと死んじゃうーって論理展開はいつ見てもすごいな。

G：人格が裏返った？　毒とかで。

T：裏返ったのではない！　表返ったのだ！　この豹変っぷりはあれだ、

恋愛を謳う作品作品は多い中、キスというある種性行為よりもエロい行為をフィーチャーしたコンセプトはまさにキスのルネッサンスと言えましょう。（『キミキス』より）

「ToHeart2」の主人公ことタカくんがある朝起きたら「炎多留」の主人公に変貌していたくらいの豹変具合ですよ!

G:えーと、俺ノンケなんでその比較はスゲエわかりづらいんですが。

T:スゴいよ、「炎多留」の彼。

G:どれくらい?

T:これくらい。(ぬっ、と腕を差し出しつつ)

G:そ、そんなに……って違うわ! 性格の話だ性格の!

T:馬のってこれぐらいらしいですよ? さておき「炎多留」の主人公はそれはそれはすごい。朝起きてすぐに「いい男に会えるといいな!」的なあいさつをカマし、町に出れば、誘ったり誘われたりで街中すべてがハッテン場状態ですよ? それくらいの百戦錬磨の強者でなければ生けとし生きるものすべてがゲイの世界で数十人にも及ぶ乱交はつとまらん。でもね、あの積極性は見習うべきだと思うのよ。

G:積極的と言うより単なる節操なしと言わんかそれ。つか、その世界、どうやって繁殖してるん?

T:キャベツ畑とか。

G:コウノトリって説はなしな。

T:……ちっ、トゥモローワールドってことで手打ちにしようか。

G:「炎多留」の世界と同列にしおった……!

T:いいじゃん、エロゲーの18歳以上だよって設定もジョーカー星団と思えばほれ一件落着。

G:納得できるだけに腹が立つ……!

T:カリカリしちゃだめー。………さては精通日ね!

G:なにそのみさくらなんこつ的な日は。

T:通称男の子の日! らめえええぇ! おち(箱根のみなさーん! うたわれるものですよー!)

G:あの、もうそろそろ次の話題に移ってもいいですか? いいね?

T:「キミキス」の話に戻るけど、奈々の声が野川さくらなのは雛苺が転生して俺の元にやってきたと思っていいですか?

G:はい、次に移りまーす。

涼宮ハルヒの強襲 阻止限界点によろーん

G:今年を代表するアニメと言えばアレしかあるまいよな?

T:「GUN道」?

G:すげえあのアニメ、整合性をいっさい放棄して放送してる……。

T:うおっまぶしっ。

G:満足した?

T:うん。今年を代表するって言ったらもちろん「涼宮ハルヒの憂鬱」でしょう。

G:およそいっさいのアニメに見たことも聞いたこともない、ハイエンドなクオリティであった……。

T:怪物め! でも第1話を見たときはマジでそう思った。誰があんな狂ったスタートを予想できようか。

G:ものすごい賛否両論だったけど。

T:でも「ハレ晴レユカイ」とその後の展開で否定派もほとんど賛成派に転がったんじゃあるまいか。どの回も傑作という恐ろしい作品になったけど、個人的には「ライブアライブ」いち押し。

G:ほほう。

T:あの回見たとき、なぜか長門よりも「Fate」を全力で応援したくなったよ。

G:同時期のアニメは大変だ…。

T:それくらい「ライブアライブ」はすごかった。小説版ではあっさり終わらせたライブシーンを完全に作り上げたんだもんなあ。アニメになって完成したって感じですよ。

G:ライブの熱気を感じさせるアニメなんてはじめて見たぞ俺。

T:あと、歌ってるときのハルヒの表情の崩しかたがとにかく素晴らしい。「涼宮ハルヒの強襲、阻止限界点」って言われても俺は信じたね。いや

「右手にマウス。左手にペニス。淫乱野郎相手にヌキまくれ!」というキャッチコピーに惹かれて新宿二丁目まで足を運んだのも6年位も前になるのかと思うと感慨深いです。そしてその時からまったく成長していない自分に軽く絶望したので淫乱野郎相手にヌキまくってきます。(『炎多留』より)

あー！　私のハルヒがー！　でも最後は笑顔でハッピーエンド。

G：ゲルググに踏み潰されてしまえ。

T：放送の次の日にライブシーンのCD売るっていう神がかったタイミングもすごかったわ。はかった喃。はかってくれた喃。

G：まあでも誰にとっても幸せだったんじゃなかろうか。

T：放送後もDVDが予約で数万本だの小説が増刷だけで100万部突破だの、にょろーんだの、ハルヒがゲーム化！　しかもポリゴンで！　だのと話題にことかかず、まさにハルヒはオタク世界をおおいに盛り上げてしまったわけですよ。

G：キレイにまとめやがったと一瞬思ったけど、さりげなくウソ情報混ぜるんじゃねえ。

T：いいじゃん。XBOX360の機能を活かしてゲーム化ですよ。

G：よりによってXBOX…。

T：「アイマス」や「デッドライジング」で大人気のハードですよ？　子供の情操教育にもピッタリ！　殺していいのはサイコとゾンビだけ！

G：情操教育の情操って情を操ると書くんだよね……。

T：ジャンルは、んー、ビーチバレーってのはどう？　XBOX360のグラフィック機能をむだに活かしてSOS団（女性陣）をポリゴナイズ！　それでどっちがビーチボールかわからなくなるくらいの揺れっぷりを披露しまくるの。主に朝比奈さんとかみくるちゃんが。しかもデモではバレー関係なく砂浜で戯れるだけ。うおっ、す、すげえ斬新じゃね？　企画書作らなくちゃ！

G：うん。すごいね。テクモなんかに持っていくといいよ。

T：キョンが延々とナレーションってのも使えるぞ！

とにかく来年も楽しみです！（特にオレンジの行く末）

G：そろそろまとめなくてはならないわけですが。

T：あっという間でしたね！　楽しい時間はすぐに過ぎるってのは本当だったんだ……。

G：ストレスばかり溜めた気がするのは俺だけですか？

T：そのストレスは、また対談することで解消するんだよ！

G：お前以外とな。

T：ところでコレ今年のアニメの総括となってるけど、ただの雑談になってね？　ちゃんと構成しようよ！

G：お　前　が　な。

T：ごめんなさい……。しかしまあ、なんだかんだでオタク的には非常に楽しい1年でした。来年もさしあたり不安はなさそうだし。

G：ほほう、それはなぜ？

T：まだ続く作品で楽しみなものがたくさんあるんで。とりあえずは「コードギアス」かな。オレンジの行く末を見たい…！　全力でだ！

G：よりにもよってオレンジか。

T：あとCCがピザの大量摂取でメタボリカルに変容していく様が見たい。DBなヒロインって斬新だね？　まるでバキのマリアのような…。

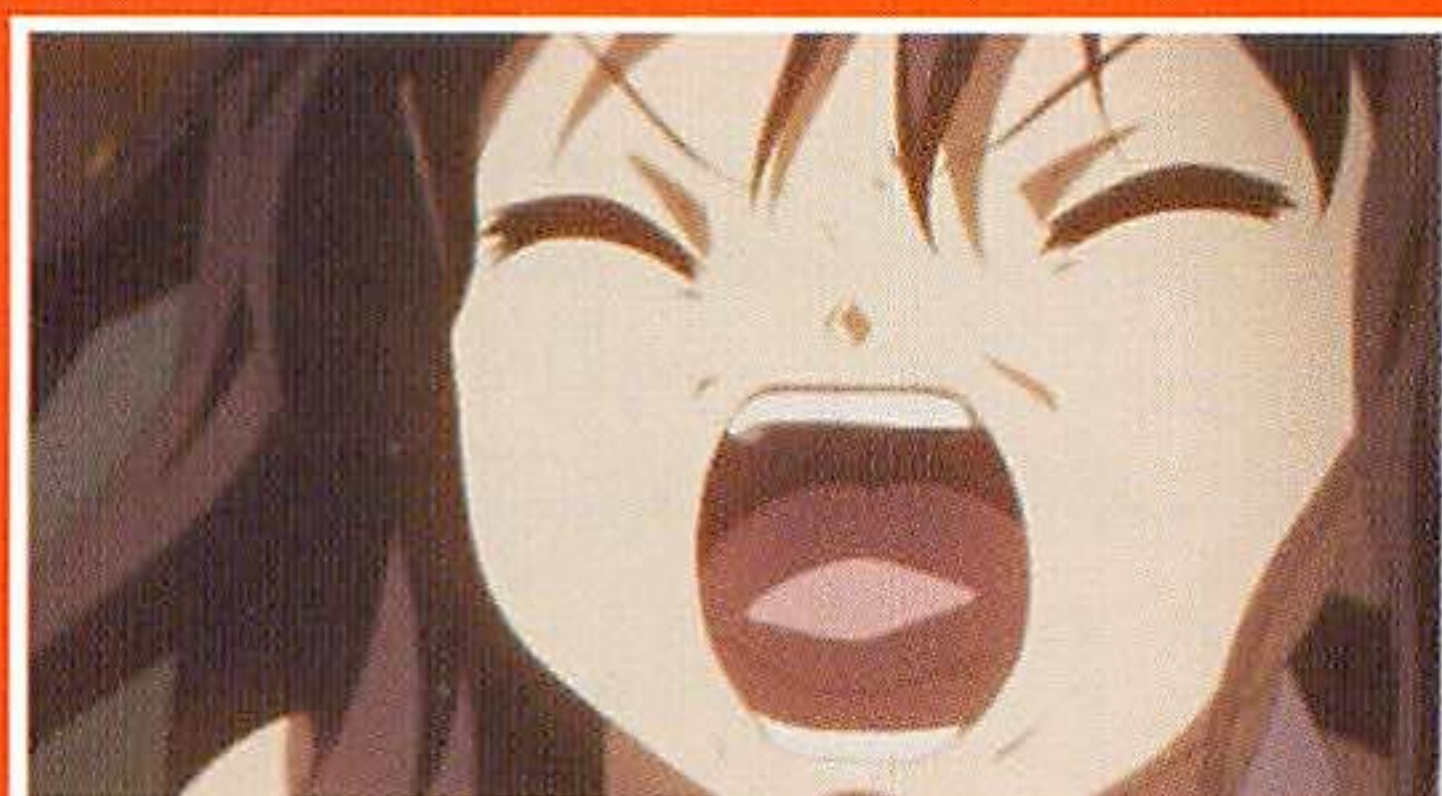
G：斬新だからいいってワケじゃないことは歴史が証明してるからね？

T：次世代ゲーム機も気になるし「アイドルマスター」だってやりたい。「シグルイ」や「ジャイアントロボ」を読まなくちゃならないし。あと「どきどき魔女裁判」みたいな罰当たりなゲームも気になるわけですよ。身体をタッチしてドキドキさせれば捕獲ですよ？　エロス！　君も魔女かどうか試してみようか？　ん？

G：自分の身体で試せよ！

T：そうしよう。（触）　ひゃあ！　わたし知りません〜！　男の世界なんて知りません〜！　ひぎい！（喜色満面）

G：それではみなさま、この6ページは見なかったことにして、引き続き本誌をお楽しみください。

全力で惨め街道まっしぐらの元伯爵。オレンジの愛称で親しまれる彼に再び栄華は訪れるのか。（『コードギアス　反逆のルルーシュ』第4話より）

美少女キャラにこんな必死の形相をさせるスタッフの執念に敬服。あと長門さんの歯ギター凄かったですね（ありません）。（『涼宮ハルヒの憂鬱』12話より）

現代視覚文化研究「うたわれるものらじお密着取材」

放送ではわからない、ふたりの距離のホントのトコロ

インターネットラジオ番組「うたわれるものらじお」収録を密着取材！
柚ちゃん（柚木涼香さん）・力ちゃん（小山力也さん）インタビュー!!

撮影／落合憲弘

「最終回までに口説き落とします！」

こんな発言をきっかけに、リスナーの間で異常な盛り上がりを見せているインターネットのラジオ番組がある。

地上波にはない良い意味での〝ユルさ〟と、地域や放送時間に左右されないという便利さで、独自の世界を作りはじめているインターネットラジオ。そんな環境だからこそついに出現した問題の番組、それが「うたわれるものらじお」（うたらじ）だ。

うたらじは、アニメ『うたわれるもの』を「より楽しく観るための」情報番組として2006年7月7日、ネトラジサイト「音泉」で始まった。だがその第1回目、パーソナリティである柚木涼香さん（エルルゥ役）が小山力也さん（ハクオロ役）に対し、冒頭の発言をはじめとする愛の告白を連発。それに対する小山さんのうろたえぶりなど、ラジオ番組らしからぬ〝素のやりとり〟がリスナーをトリコにした。「柚ちゃん」「力ちゃん」と呼び合い、「公開アタック」の場となったうたらじは更新のたびに話題が沸騰。ゲストで訪れた『うたわれるもの』キャストとのトークがさらに妄想を誘い、「うたらじ人物相関図」を作成するファンもいるほどだ。アニメの放映が終わった現在でもリスナーの数は週10万人にのぼり、10月からは地上波であるラジオ関西でも放送が開始されるなど、番組の勢いは止まらない。

そんな状況の中、我々取材班はうたらじ収録現場に突撃。その人気の秘密に迫った……！

「うたわれるものらじお」
パーソナリティ：柚木涼香　小山力也
ラジオ関西 毎週金曜日27時00分～27時30分放送
音泉　毎週月曜日配信

音泉　http://onsen.ag/
タブリエ・コミュニケーションズが運営するインターネットラジオサイト。パーソナリティは声優やアーティストが中心で、アニメやゲームなど他のコンテンツと連動した番組を多く擁している。「うたわれるものらじお」をはじめとした自社製作番組のほかに、他のインターネットラジオサイトの番組も配信するポータル的な役割を担う。現在、週に43番組を配信中。

ラジオCD『うたわれるものらじおVol.1』
2006年12月21日発売！（カルラ役・田中敦子さんがゲストの特別版ラジオCDと第1回～第13回収録CD-ROMの2枚組　特製ブックレット同梱）　価格／3000円（税込）　発売元／IMAGICAイメージワークス　販売元／バップ

DVDBOX『うたわれるもの　章之三』
2006年12月21日発売！（TVアニメ『うたわれるもの』第14話～第19話を収録　新作映像収録の特典DVD「うたわれるもの余録」付属）価格／18900円（税込）　発売元／IMAGICAイメージワークス　販売元／バップ

小山力也

12月18日生まれ、京都府出身。
劇団俳優座所属。
出演作品は『うたわれるもの』（ハクオロ）『ウィッチブレイド』（鷹山澪士）といったアニメのほか、『24』（ジャック・バウアー）など海外ドラマの吹き替えも。10月に舞台『罪と罰』で主演するなど、役者としても活躍。色気のある声と柔らかい物腰に、男も女もメロメロだ。

柚木涼香

1月10日生まれ、愛知県出身。
81プロデュース所属。
出演作品に『うたわれるもの』（エルルゥ）『武装錬金』（津村斗貴子）『ぷるるんっ！しずくちゃん』（うるおいちゃん）など。おしとやかな乙女から凛々しい女戦士まで、多彩に演じ分ける実力派。ラジオでもくるくる変わる声色にノックアウトされるリスナーが続出している。

うたわれるもの らじお

ここが現場だ！「うたわれるものらじお」

収録スタジオに潜入!!

文／渡辺由美子

10月某日、我々取材班はとあるスタジオにやってきた。

この日はうたらじ第19回の収録だ。柚ちゃんと力ちゃんは朝10時にスタジオ入りし、構成作家兼ディレクターの日高さんと打ち合わせを行っていた。3人でリスナーからのお便りを熟読し、誰がどの順番で読むかを話し合っている。日高さんが「今週は『小山さん、柚木さんをイジメないでください』というお便りが300通くらい来てるよ〜（笑）」と振ると、「ほーらほーら♪」と力ちゃんにツッコむ柚ちゃん。朝から和気あいあいだ。そうこうするうちに、本日のゲスト・ムックル役の下山吉光さんも合流した。

うわさの2人にムックルもタジタジ

12時にブース入りし、収録開始。冒頭ではPS2用ゲーム『うたわれるもの〜散りゆく者への子守唄〜』の話から、柚ちゃんが「ゲーム機が壊れてるから力ちゃんの家でやらせてもらお♪」と、何度目かの"力ちゃんの家に押しかけちゃう計画"※1が発動！

「お好み焼きもやらなきゃいけないし」と続ける柚ちゃんに、力ちゃんは「えっ？」

「え？ じゃないですよ、忘れちゃったんですか!?」

「全部そこに繋がりますね（笑）。……はい、今日も頑張ってスルーしていきたいと思います」という力ちゃんの強制終了※2に「ちょっと、もぉー！」と叫ぶ柚ちゃん。こんな2人のスリリングなやりとりがうたわれらじの人気の秘密なのだ。

取材班が差し入れた薔薇のチョコレート※3が開けられて、チョコを持った柚ちゃんが真向かいにいる力ちゃんに手を伸ばす。

「ハクオロさん、あ〜んして下さい♥」

しかし力ちゃんがなかなかあーんをしないので、柚ちゃんがマイク前から立ち上がって身を乗り出した！

「お願い、あ〜ん♥」

「ね、こわいだろ〜!?（笑）」と下山さんに助けを求める力ちゃん。下山さんはうわさどおりの熱気に早くも圧倒されている。

『ゲストへの質問コーナー』で「女性からどんなアタックをされてみたい？」と聞かれた下山さんは「柚姉のようなロコツなアタックがいい。自分も押すタイプだから」と回答。力ちゃんは「僕は押せないんだよね。俗に言う『いい人』止まり」とポツリ。そこへ「言ってきてくれた女の子とだけお付き合いするの？」と乙女的探りを入れる柚ちゃんだが、力ちゃんの返答は

「いや、あんまり」。シャイな力ちゃんは難攻不落の要塞か!? 柚ちゃんの激白が始まった。

「私なんて言ってもらえないから自分で言ってるんだよ」「私、玉砕型なの～」「好きになったら押すだけで、引けないの」

そんな柚ちゃんに、下山さんは「今のままモーレツにアタックしてください！」と援護射撃。いまやリスナーだけでなく、ゲストの方々も柚姉の恋を応援しているようだ※4。それを「じゃあ、お2人でゆっくりお酒を飲みながら語っていただいて」とからかう力ちゃんに、「なんでそうなるんですか!?」と下山さんがツッコみ、柚ちゃんがフォークで攻める！※5

みんなでマカビンビン

『ふつおたコーナー』では、力ちゃんがお芝居で『うたわれ』キャスト一同からもらった差し入れを持ってきた。その名も栄養ドリンク「精泉マカビンビンX」！ クロウ役・小山剛志さん※6のGJセレクトだ。

同じビンが下山さんから力ちゃん、柚ちゃんへと回る。「力ちゃんと間接キス！」とテンションがアガる柚ちゃん。

「あっ……んんっ……なんか……♥」

「姉さんセクシーな声で」と下山さん。これには取材班も大興奮だ。

しかもビンの底に一番濃い成分が沈殿していたようで、飲み終わった柚ちゃんが×××！ 残念ながら、放送では例の「カキンカキン！」が入ってオフレコになってしまった！※7

告知コーナーでは、『ドリィとグラァに挑戦しよう』※8を「私たちの仲をより縮めるためのコーナーです♥」と紹介する柚ちゃんに、力ちゃんが「もうマカビンビンです」と合いの手を入れる場面も。ブースの外では「もう充分仲いいじゃん（笑）」と日高さん。やはり2人の距離は縮まっているの？

こうしてうたらじ史上最長（59分59秒！）となった第19回の収録は終了したのだった。

恐るべき効果の「精泉マカビンビンX」と柚ちゃん唯一の武器フォーク。

収録ブース。ここであのストロベリートークが交わされる。

※1　力ちゃん攻略の一環として、ラジオ内でことあるごとに約束を取り付けようと画策している柚ちゃん。これまでにも「力ちゃんの家から水着を着て一緒にジムに行く」「一緒にお好み焼きを作る」「煮魚を作りに行く」「力ちゃんの家ででっかいTシャツを着る」などがあるが、いまだ約束は果たされないでいるようだ。
※2　柚ちゃんの熱烈アタックに最初はアタフタしていた力ちゃんだが、最近「かわす」や「からかう」の技を覚えた。
※3　2人の愛を応援するために取材班が用意した、メサージュ・ド・ローズの薔薇の形をしたチョコ。取材がＯＫされた日に担当編集が自転車で買いに行った。
※4　『うたわれるもの』はキャスト同士の仲が良く、公私にわたって交流がある。みんなで箱根の温泉に行ったとき、酔った力ちゃんが車のサンルーフから選挙演説よろしく「箱根の皆さ～ん、うたわれるものですよ～」と叫んだなど、数々の迷（？）エピソードが生まれている。
※5　「最近力ちゃんにイジメられてるから。フォークは私の唯一の武器なんです」と柚ちゃん。力ちゃんもスプーンを持ち込んで、フォーク攻撃を防御する技を獲得した。
※6　『うたわれ』キャストの中でもラジオで話題に上る率が高い小山剛志さん。ゲストで来た第10回では「姉さん、いい匂いがしますねえ～。ハァハァ」など、ギリギリ感ただよう名言を残している。自称「生まれたての39歳」で、ラジオでは「生まれたて」という略称で呼ばれることも。『うたわれ』メンバーの様子は剛志さんのブログにも詳しい。
※7　「カキンカキン」というのはアニメＯＰ冒頭の剣の音で、ＮＧ発言の時に流される。本当はこの後こそすごい展開だったので、ぜひＣＤでは完全版を収録していただきたい。
※8　うたらじの人気コーナー。各々が「黄金ボックス」から単語の書かれた紙を引いて読み上げ、それらの単語から連想した言葉が全員一致するとポイントがもらえる。前回放送の第18回でついに10ポイントたまり、みんなでおいしいものを食べに行く予定だそうだ。

柚ちゃん、力ちゃんインタビュー!!

収録後、「マカビンビンX」を飲んでややテンションのあがっている柚ちゃん、力ちゃんにインタビューを敢行したぞ！　果たして2人の仲は縮まっているのか!?　そして「エルルゥは俺のものだ」発言※の真相は!?

※第10回放送で柚ちゃんがゲストの小山剛志さんに話した。打ち上げで酔った力ちゃんが、柚ちゃんの肩を抱いて「エルルゥは俺のものだ」と言ったらしい。

台本になかった柚ちゃんの「結婚」発言

――収録お疲れさまでした！　リスナーはお2人の人柄にすごく魅力を感じてこのラジオを聞いていると思うのですが、お2人はお互いについてどう思われますか？

力ちゃん（以後「力」）（柚木さんは）エネルギーがとてもあって、ピュアなところもあって。もうちょっと弱いところがあるといいと思うんですよね。でもありますよね、そういうところ。

柚ちゃん（以後「ゆ」）　んー、力ちゃんは素敵ですよ？　うふ。素敵ですよ、外見も中身も、声も、すべてが。まずまじめですし、硬派ですし。目上の人だろうが、後輩の人だろうが誰に対しても態度が変わることがないんです。役者としても、1人の人間としても、尊敬すべきところがとても多いです。でも、好きに理屈もないんですけど、理由も。ただ好きです。好きになってしまったんです。えへへ。

力　あははは。いやいや、一生懸命、最初からそういうふうにやってくださるからね、番組の設定としてね。

ゆ　番組の設定？　そんなの台本にかけらもなかったじゃないですか、もー。

――特に台本にそういうのはなかったんですね？

ゆ　ぜんぜんなかったです（笑）。私が第1回で、たまたま「結婚したい」って口走っちゃって、そこから始まっちゃったんです。

2人の距離は縮まってる!?

――これまで柚木さんから力也さんへのアピールがたくさんありましたが、実際にはまだ手もつないでいないとか。

ゆ　手は実はつなぎました。特典CDのなかにゲームコーナーがあって、そこでつないだんですけど、ぜんぜんロマンチックのかけらもなかった。ちょっと手を触ったぐらいな感じでした。

――それはお仕事ですよね？

力　いえ、これ自体がお仕事ですから（笑）。

ゆ　「お仕事ですから」？　「お仕事ですから」!?　それだけ？

――まあ、どこからどこまでが仕事かっていうのは解釈の幅がありますよね。

ゆ　はい。うふふ。

――なんというか筋書きのないドラマのような…。

力　まあでも、もうそろそろね。潮時だと思いますけど。

ゆ　潮時…。そうですよね、2人は潮時なんですもう。

――それ本心から言ってます？

ゆ　や…最近仲悪いんです。

力　ぶは、そんなことないじゃないですか！

ゆ　仲悪いんです、いじめられてばっかりで。

――「いじめないでください」というメールがありましたね。

力　ちょっとつらいですけどね、いろいろ言われて。（柚木さんは）「営業」としてできない人ですよね。そのときの気分が全部、表に出るから。

ゆ　だから最近はテンションが低いんです。

――だけど今日はまたガーッと上がった感じがしましたよ。

ゆ　んー、そう？　ふふふ。

力　よかったよかった。

「エルルゥは俺のものだ」発言の真相

――第6回の放送で、ハクオロ仮面を被った力也さんに対して「萌えー、あぁー」って言う柚木さんが印象に残っているんですが。

ゆ　萌えましたね。うふふ。

――でも普通だったら、女性が男性を好きになったら、素顔が一番とか、かっこいいのが一番とか思うじゃないですか。なのになぜ仮面で「萌え」なのかっていう。

ゆ　そうですね、やっぱり私は、ハクオロさんと小山力也さんをすごく重ねて見ちゃっている（手のひらをぱちんとあわせる柚木さん）部分が大きいので。「リアルハクオロ」みたいな（笑）。

――力也さんとハクオロさんて、すごく似てますよね。求道者というか。

力　そんなことないですよ。下山君（ムックル役の下山吉光さん）のほうがよっぽど求道者ですからね。（一同笑い）

――あと、柚木さんがうれしかったとおっしゃってたのが、力也さんの「エルルゥは俺のものだ」発言ですが。

ゆ　はい（笑）。

力　あれは音響チームの打ち上げで盛り上がったときに。

ゆ　みんなが携帯で写真を撮って（笑）。「柚姉うれしそー」とか言って。

――あの発言の真意は？

ゆ　あれは力ちゃんは冗談で言っただけです。

力　そうですけど（笑）。

――え、そうなんですか？

ゆ　ちょっとお酒が入って冗談で……。ほんの一瞬の幻でしたね。

力　エルルゥと柚木さんはまた違いますからね。

ゆ　ほらね！　…もう、こんな感じで。（突っ伏してしまう柚ちゃん）

力　ほらほら、しゃきっとしましょう！

ゆ　んふふ…。

力　おとなんですから、ね。

ゆ　うん…。

――でも聴いていて、とても幸せになるラジオですよ。

力　そうですか？　そうですか……よかった。

「オタク」ってすばらしいと思います

――このラジオをやっていてうれしかったことをお聞かせください。

ゆ　力ちゃんとの2人だけの空間が、毎週作れるということと…うふふ。リスナーのみなさまからたくさんメールもいただいて、イベントがあると「あのメール出したの僕なんです」と声をかけてくださったりとか。ファンの方との交流の場というか、私たちが直接そういうメールでお話を聞けたりするのが非常にうれしく思います。

力　僕は、それもうれしいんですけれど、僕の演っているお芝居にもたくさんの方に来ていただいて、「はじめて観たけど、またぜひ観たいと思います」と言ってくださったことが、いち舞台人として本当にありがたかったですね。みなさんほんとに知的で、マナーがよくて、他者に対して心遣いがこまやかで…。そういうすばらしい人がこんなにいるということが、本当にうれしかったです。なんか変に「オタク」という言葉でくくられたりするじゃないですか、でも僕は「オタク」ってすばらしいなって思いました。

――ありがとうございます。それでは最後に、リスナーの方々にメッセージを。

力　聴いていただいているだけで、とてもありがたいです。いろんな方からメールをいただいて、こっちが逆に元気をもらってます。本当にありがとうございます、ということが一番ですね。

ゆ　こんなに多くの人に聴いてもらえることになるとは思わず、大変恥ずかしいやらありがたいやら…。でもみなさんに楽しんでいただければ。あれこれ想像しつつ（笑）、聴いてください。

――本日はお忙しいなか、ありがとうございました。

ゆ&力　ありがとうございました。

10月下旬、都内某スタジオにて。
聞き手／渡辺由美子

「現代視覚文化研究」発刊記念

アルティメットプレゼント

絵／横山公一

No.1▶1名様

NINTENDO DS Lite

1台あるとうれしい！　何台あってもうれしい！　『どきどき魔女裁判（仮）』発表で盛り上がりまくりの人気携帯ゲーム機を1名様に。お送りする製品は、写真のモデルと色が異なることがあります。ご了承ください。

No.2▶1名様

殺意のピコピコハンマー

164～165ページで紹介した「殺意の波動に目覚めたピコピコハンマー」の軽量化版を。記事中で製作したものより威力は軽減していますが、けっして人間に向けて使用しないでください。

■□■応募のきまり

※本誌とじこみハガキのアンケートに答えて、欲しいプレゼントの番号（No.1～12）をひとつ記入して編集部までお送りください（切手不要）。
※アンケートハガキは「現代視覚文化検定」用のものとは異なりますので、ご注意ください。
※応募者多数の場合は、抽選で当選者を選ばせていただきます。
※応募のしめきりは2007年1月26日（消印有効）といたします。当選のご連絡は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。
※プレゼント番号No.2～11の製品は、編集部が記事作成のための資料として使用したものです。万が一不具合があっても、編集部・発売元では保証しかねます。また、いずれも開封済みです。あらかじめご了承ください。

■□■同人アドベンチャー・ノベルゲーム

136～145ページで紹介したゲームソフトを各1名様に。
年齢制限があるものにつきましては、条件を満たしていることを確認の上でご応募ください。

No.3◀1名様
キラークイーン
●年齢制限：18禁

No.4◀1名様
空の上のおもちゃ
●年齢制限：18禁

No.5▶1名様
僕はキミだけを見つめる～I gaze at only you～
●年齢制限：18禁

No.6◀1名様
劇場版まじかるブリンガーころな
●年齢制限：なし

No.7▶1名様
THE MAN CALLED CRIMSON-Episode I-量子コンピューターの少女
●年齢制限：なし

No.8▶1名様
邪ノ嗤フ刻
(おにのわらうころ)
●年齢制限：18禁

No.9◀1名様
愛することは生きていくこと
●年齢制限：18禁

No.10◀1名様
魔法使いの見た夢
●年齢制限：なし

No.11▶1名様
Faith
●年齢制限：18禁

どしどし応募してネ!!

No.12▶5名様
らぶくっく～おうちでメイドcafe～

99～114ページ「萌え話」のアニメ会の新刊を。メイドカフェの定番メニューを中心に、10の料理を紹介します。(アニメ会作・吉井ダン絵、日本文芸社刊、2006年12月中旬発売予定)

いまや虹子は、部屋中に拡がる触手に手足を絡め取られ、身動きができなくなっていた。ぬるぬるとした異物が、次々と衣服の中へと入ってくる。

虹子の身長170センチ、スリーサイズが上から96・56・92というからだに触手が絡みつき、そのグラマーな肢体を淫らに飾り立てている。

「いや…やめてっ…」

触手がうごめくたびに、虹子の声が漏れる。反撃しなくてはならないのに、虹子は思考がまとまらなかった。ここだけはと頑なに閉じていた両脚が、こじ開けられようとしている。なのに、虹子には抵抗する術がなかった。すでに下着は引き裂かれていた。容赦のない力が加えられ、秘部が露わとなる。

「～～～～ッ!!」

堪えがたい恥辱に、虹子の目が見開かれる——と、そこに信じられないものが映った。ひときわ巨大な触手が、ゆっくりと頭をもたげたのだ。

それは虹子の身体を品定めするかのように逡巡し、無防備に晒された秘部の前で動きを止めた。

（まさか——）

最悪の予感が、恐慌へと変わるのに時間はかからなかった。触手は自らの使命を確信したかのように身震いし、赤黒く怒張する。

「い、いやあああああああああああああ!」

空気を引き裂く虹子の絶叫も、この人里離れた廃墟にあっては、ただ空しく響くだけだ。

女の身体にピッタリと貼りついたライダースーツの内側へと潜り込んでくる。

こじ開けられたファスナーから服の内側に入り込んだ触手。その群れに舐め回される、虹子のグラマーな肢体。スーツからはメロンのように熟れた巨乳がこぼれ出ており、そこからきゅっと括れた腰、豊かに張り詰めた尻肉までもが、ぬるぬるした肉紐に絞り上げられていた。

「くっ……っ!」

人間の舌にゼリーをまぶしたような生温かい感触を持つ触手。それが身体中を這い回っているのだ。

すでにスーツの股間部分は引き裂かれていた。容赦のない力が加えられ、秘部が露わになる。無毛の陰阜に一本の縦筋を彫り込んだだけのような肉割れは、まるで少女のようだ。

ひときわ巨大な触手が、ゆっくりと頭をもたげたのだ。露骨に男性器を象ったような野太い肉根が雄々しくそそり立つ。

誌上実演

本誌スタッフがアダルト小説に挑戦してみた

これがエロ小説雑誌編集長の赤字だ!

三十路を過ぎ、編集歴もはや10年。原稿をチェックしてもらうという機会も久しぶりだったが……結果はご覧のとおり。まるで新人の扱いではないか。

上の文章は本誌スタッフ（というか編集長）が書いたアダルト小説。これを触手、輪姦、ぶっかけで鳴るアダルトノベル誌『二次元ドリームマガジン』の岡田氏に添削していただいた。

岡田氏からは、ヒロインが弱気になるのが早すぎ、身体描写を写実的に、触手の感触を臨場感豊かに…等々と、いずれも納得のご高説をいただいた。これは深い……深すぎるよ!

そんな氏の活躍を取材してきました。エロに賭ける男の生き様をP176からコミックでお届けしていますので、ぜひチェックしてください!

ダンゴムシでも書けるライトノベル講座

作／本田透
画／旦那壱號

最上階・本田ひきこもりルーム
物語はこの部屋ではじまる…

イケメンDQNを
ゴミのように駆逐するレーザー

ガン・カタ道場

飛行石

アキバ系テナントを
片っ端から誘致

渋谷道玄坂 **ドロンパビル**

「電波男」以来、ヒット作を出し続けたアキバ系作家・本田透が、渋谷をオタクの街に改造するために建てたひきこもりビル。外に一歩も出ないで、あらゆるオタクショップ・オタクスポットを探索できる。ちなみに経営は大赤字で本田は数千億円の負債を抱えている。

GAME ARK
maid cafe
どらのあな
GAMERS
MESSA S
VIDEO GAME DVD CD·LD

タスケテ
斎藤えも〜ん!!

うわ〜ん

村中編集長が
「モテモテ
ハーレムもの
を書け」
って言うん
だよォ〜

本田某　37歳

たまには自分で
ネタを考えたら
どーなんスか!

フウ…

斎藤某　32歳

それが…100インチの
プラズマテレビを
買ってしまったら
もはや労働意欲が…

VIELA100V型

すべて
アニメDVD

つきみや「うぐぅ…」

アンタただの
ひきこもり
じゃないかっ!

仕事をしろっ!

オリはよう一人の女の子とも交際したことがないんだよう！

ハーレムなんて想像もできねーよ！

いや…まあ**無理もないが**

歴史をふりかえれば実例が腐るほどあるだろう

★まめちしき★
ハーレム、それは男の本能！

ブライアン・サイクス著「アダムの呪い」によれば、かつてのモンゴル帝国の領土にあたる地域内で、全男性の8％…実に千六百万人もの男性がチンギス・ハーンのY染色体を持っているという！

ちなみに東京都の全男性人口は六百四十万人。チンギス・ハーン一人の子孫に遠く及ばない。ハーレムを築いて自分のY染色体を後世へバラまくのが男の仕事だとすれば、彼こそが人類史上最強の英雄だろう。

チンギス・ハーン
（1162頃～1227）

いっそのこと世界最大のハーレムにしたらどうだ！

<秦の阿房宮>

万里の長城

北方の異民族の侵入を防ぐために、始皇帝が修復し、完成させた「ひきこもり壁」。その長さは2400キロメートルにもおよぶ。阿房宮に集めた3000人の美女を守るためだったに違いない。

こんなにデカい阿房宮

阿房宮 3000人

『ネギま！』31人

なんと『ネギま！』の約100倍！

阿房宮は、秦の始皇帝が建築した世界最大のハーレム。東西800メートル、南北150メートルの大建築物で、殿上に１万人を座らせることができた。始皇帝はこのハーレムに中国全土から選りすぐった美女3000人を住まわせたという。仮に休むことなく毎日毎晩一人の美女とオルドしたとしても、全員をまわるのに８年かかる計算になる。

つくったひと（ご主人様）　始皇帝

紀元前259年～210年。秦の王として中国を史上初めて統一した。中国初の「皇帝」になった後は、3000人（！）の美女を阿房宮に集め、男たちは土木工事にコキつかった。これぐらいやって初めて「モテる男」と言えるのだ。チョイモテなんてシミッタレた奴とはケタが違う、器が違う。

3000人も描き分けられるか！

作者も面倒臭がってコピーじゃねーか！

だがな本田…
ハーレムなんてそんなに楽しいもんじゃないぞ
汗!?
そ…そうなのか?
斎藤氏の過去に何が……?

現実のハーレムなんてインサンそのもの!例えばみんなで夕食を囲むときだってこうだ!
た…確かに現実の女はコエエ…コエエよう!
理想
わきあいあい
『Fate』のお食事シーンみんなで和気あいあい
アリエナイ
現実
妻と愛人がつかみ合いの大ゲンカ赤子は号泣し娘はグレて非行を…
アリエル

そういえばギャルゲーだって一見ハーレムだけど
一対一の純愛ルートがパラレルに並んでいるだけだもんな!
そう!ゲームでまじめにハーレムを実現しようとすると
『ときメモ』の「バクダン連鎖地獄」間違いなしだからな
だが『ときメモ』よりもっと恐ろしいのが日本最古のハーレムもの『源氏物語』だ!
くわっ!
女 女 女 女 女 女 女 女
間違ったギャルゲーのイメージ
女 女 女
正しいギャルゲー

源氏のハーレムはお化け屋敷！

第三の正妻・女三の宮は…

第三の正妻・女三の宮は、源氏を裏切って若いイケメン柏木と浮気し、柏木の子供を産んでしまう。柏木は源氏にビビって死に、女三の宮は源氏を嫌って出家。第二部の主人公・薫は源氏の息子だが実は柏木の子。あなおそろしや。

浮気→出家→不義の子！

第一の正妻・葵の上は…呪殺！

ツンデレ奥さんの葵の上は、源氏の愛人・六条御息所の乗った車と往来で衝突し、大げんかになる。本来なら正妻の葵の上のほうが浮気相手の六条御息所より立場が上のはずなのだが、おっかない女だった六条御息所に逆恨みされてしまう。そして六条御息所の生き霊に取り憑かれて、死んでしまった。

北西の町－冬

北東の町－夏

南西の町－秋

南東の町－春

六条御息所の霊

六条御息所とは？

源氏の数多い浮気相手の一人。ツンツンしていたため、源氏に嫌われて捨てられた。しかしその正体はヤンデレで、源氏の正妻・葵の上に嫉妬して生き霊となり、彼女を呪い殺す。死後もしつこく紫の上や女三の宮に取り憑いて、源氏を苦しめ続けた。

第二の正妻・紫の上は…

紫の上は、葵の上が六条御息所に取り殺された後、事実上の正妻となったロリータ妻。元は子供時代に源氏に拾われて拉致されたという素晴らしい経歴の持ち主だったが、すでに死んでいた六条御息所の怨霊に取り憑かれてやはり死んでしまう。最愛の妻に死なれて絶望した源氏も出家してすぐに死んだ。

やっぱり呪殺！
⇒源氏も絶望して出家

このように源氏が京に作り上げたハーレムは

怨霊と浮気によって壊滅したのだ！

ガクガク

そういえば阿房宮も完成することなく焼かれちゃったんだよな…

ブルブル

大奥だって凄絶だしなぁ～

★まめちしき★

「大奥」ちょっといい話

江戸時代、徳川将軍のお世継ぎを生むために結成されていたハーレムが「大奥」である。将軍以外の男は入れない男子禁制の聖地で、約1000人の美女がずらりと勢揃いしていたという。秦の始皇帝が集めた3000人には及ばないが、日本の国力を考えれば立派なものだ。もっとも全員が愛人というわけではなく、単なる下働きの女中も多かった。

しかしハーレムを維持するために幕府予算の1／4を無駄遣いし、幕府財政は常に破産寸前の有様だったという。贅沢女揃いの大奥の運営のために日本各地でどれほどのお百姓さんが血を流し涙を流したか、はかりしれないものがある。

江島事件

正徳4年、大奥の江島がイケメン俳優・生島新五郎と不倫デートしたために江戸城が大騒ぎとなり、この騒動を調べているうちに将軍様のハーレムであるべき大奥が実に乱れきっていたことが発覚。江島は追放、江島の兄・白井平右衛門も切腹、生島は三宅島へ流されるなど、阿鼻叫喚の粛正地獄。お縄になって罰せられた人間の数は総勢1300人に及ぶ。

どこがいい話だ

でもおかしいじゃないか！
俺が昔テレビで観たハーレムアニメはもっと楽しい話だったぞ？
『うる星やつら』なんかモロにそうだ
主人公・諸星あたるの周りはいつも美女だらけ！宇宙人のラムちゃんをはじめ次から次へと…
ラムちゃん 鬼っ子
しのぶ 幼馴染み
竜之介 男装っ子
サクラ 巫女、女医
弁天 神様
コタツ猫 猫
お雪 雪女
テンちゃん ショタ
あらゆる萌え属性が『うる星』に登場していただろ？
だがあたるはお前と同じく童貞だ！
わざわざ言わなくても…
『うる星』はハーレムにあらず！
実はこういう世界観だったのだーっ！
な…なんだって～～～～！

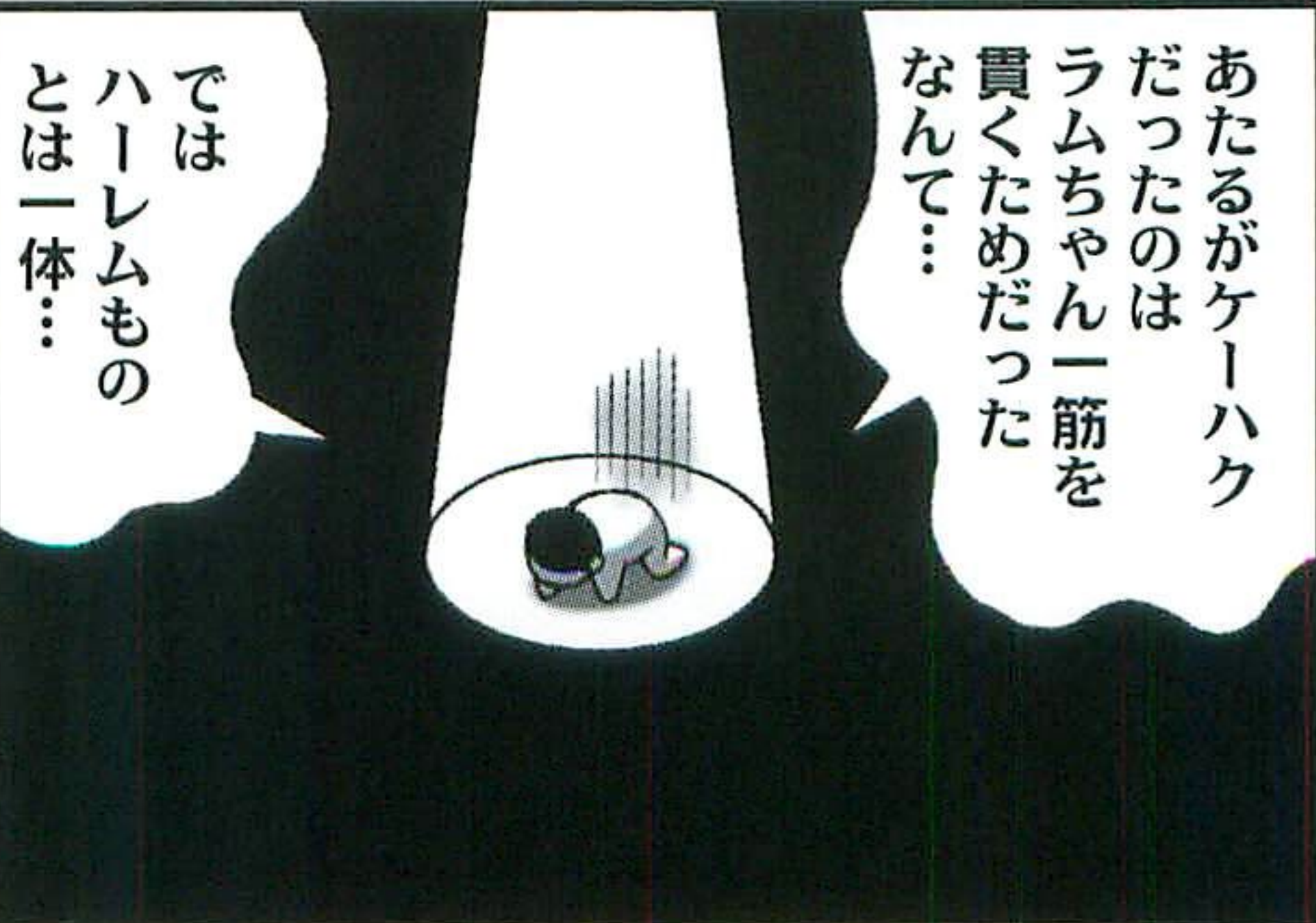
『うる星やつら』の童貞マンダラ宇宙

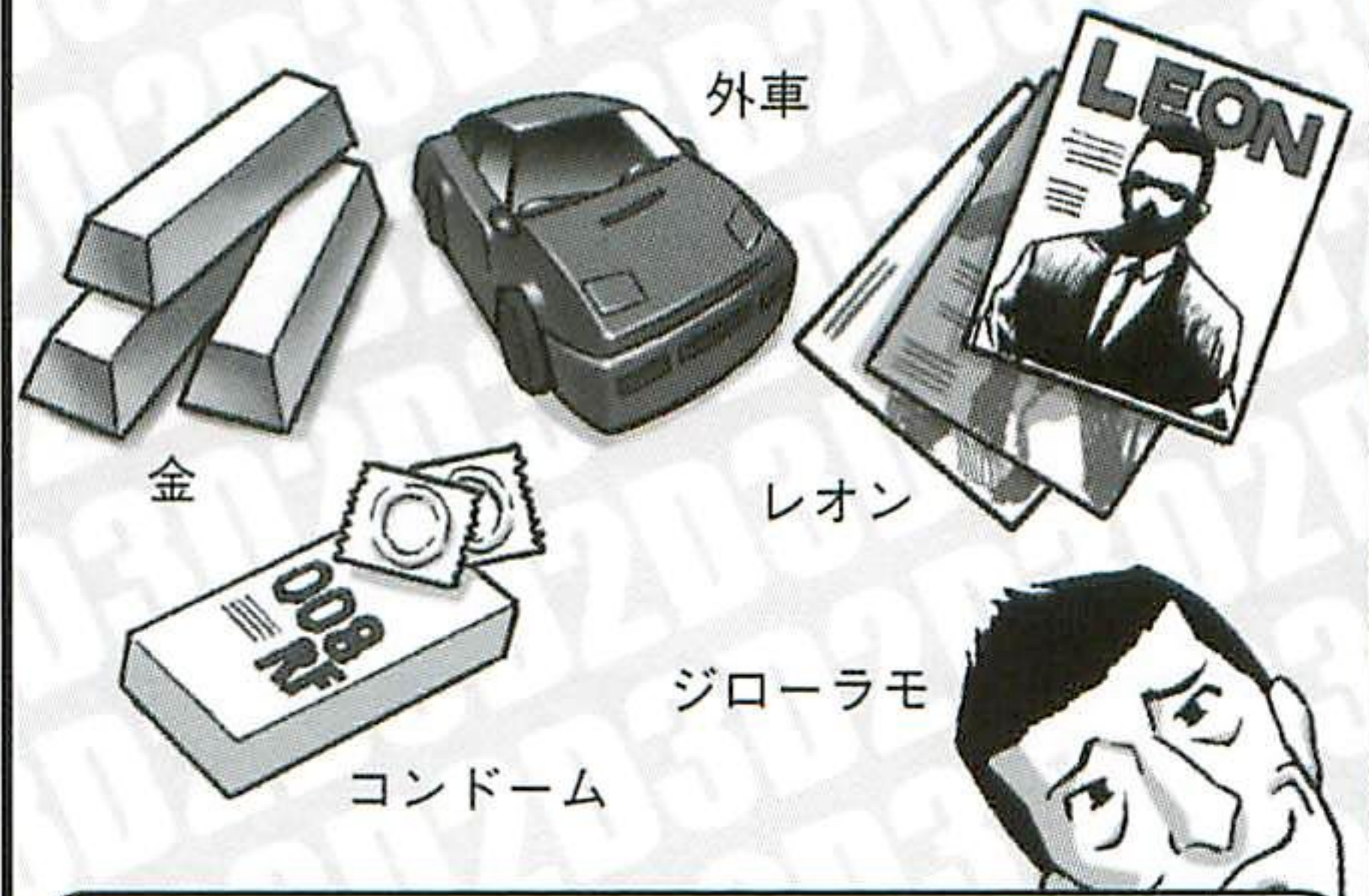
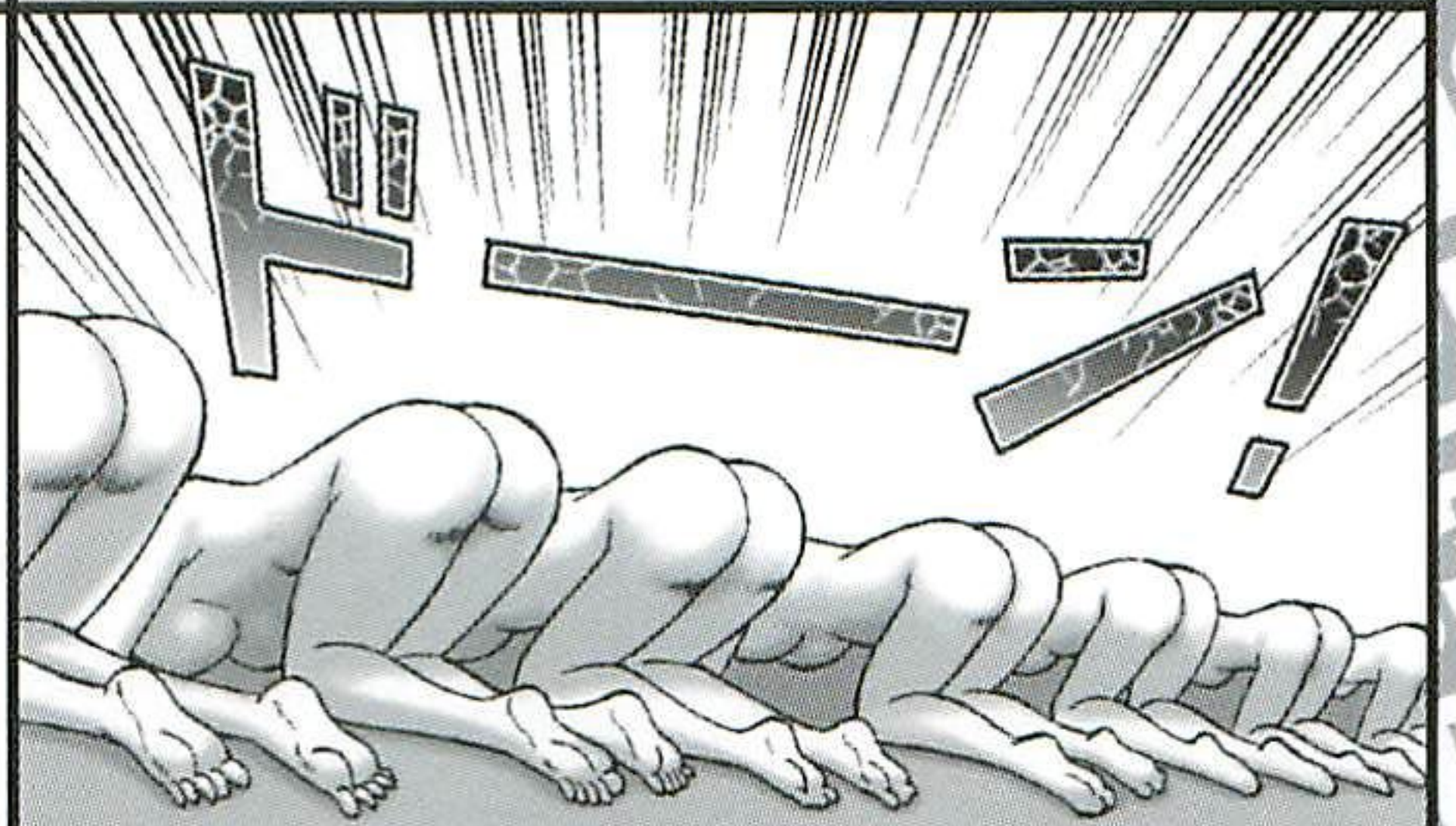
あたるの本命はラムちゃんただ１人
諸星あたるの周囲にはありとあらゆる属性の萌えキャラが集まってくるが、あたるは常にラムちゃん一筋。口では決してラムちゃんが好きだとは言わないし童貞も守り続けるが、セックスのかわりに電撃を食らうというコミュニケーションを取ってラムちゃんとの愛を確かめ合っている。

童貞ループ軌道
ラムちゃんの発する引力に囚われて周囲を回り続ける惑星と化したあたるは、接近しすぎると愛の炎で燃え尽きてしまうので「フラグが立ちそうになるとラムちゃんを怒らせて電撃を食らい、ラムちゃんが逃げると追いかけて連れ戻す」というマッチポンプ行動によって一定の距離を取って回転している。故に何年同棲しても童貞を守り続けられるのである。これは本宮ひろし世代の親父には理解できない新人類の活動パターンだった。あたるが描く軌道を「童貞ループ軌道」と呼ぶ。

護身セクハラ術
あたるはあらゆる属性の萌えキャラに縁がある宿命なので、ちょっとでも気を抜くとラムちゃん以外の女の子とフラグが立ってしまう。それを防ぐために、あたるはわざと女の子たちに「好きじゃ～」と突撃セクハラしまくって好感度パラメーターを下げているのである。もちろん本命のラムちゃんにだけはセクハラしない。

童貞呪法
女の子にぶん殴られて吹き飛ばされるとき、あたるの指は常に「サバラ」のポーズを形作っている。これは陰陽道で使用されるところの「女性の誘惑から身を守る呪法」の印形と同じなのである。

童貞発言
「○○さん、好きじゃ～っ」
乙女回路の持ち主であるあたるは、決して吾妻漫画の男のように「ヤラセロ！」とは言わない。
「失礼な！ 俺は中身以外に興味はない！」
下着泥棒の疑いをかけられた時の発言。幼少時にこの台詞を聞いていなければ、私は今頃ミラーマンになっていたかも。あたる先生ありがとう。

<二次元ハーレムと三次元ハーレムの違い>

二次元（特殊ハーレム理論）		三次元（一般ハーレム理論）
優柔不断な高校生 二次元の心優しい女の子に愛されるためには、徹頭徹尾優柔不断で優しさだけが武器でなければなりません。マッチョや親父といった男尊女卑志向は嫌われます。もちろん、鉄壁の童貞ガードも必要です。ヤリチンを好む二次元女子など、いません！	**ルール1 主人公の法則**	**世界征服をもくろむチョイワル親父** 三次元でモテるためには「金」と「権力」が必要。浅ましい人間女の欲望を満たしてやれる男のカイショが求められます。また善人は貧乏くじを引くのでモテませんから、悪人を気取らなければなりません。ゆえに三次元世界には厄災と暴力が絶えないのです。
本命の子には「好き」と言えない 本命の子に「好きだ」なんて言ったら連載が終わってしまいます。伴宙太のように、押して忍ぶ極真空手の精神を貫くストイックな純愛こそが二次元ハーレムを支えるのです。もちろん本命以外の子は全員当て馬なので手をつけてはなりません。	**ルール2 本命とその他の女の子の法則**	**女は全員肉便器** 三次元ハーレムでは、女性は全員「肉便器」として扱われます。もちろん女の側も口では愛だ何だと言いますが内心は男を金づる・ちんぽづるとしか考えておらず、本気で愛だの優しさだのという甘い寝言をはく坊やはバカにされます。
女の子が強者・支配者。男の子は下僕 二次元ハーレムの頂点にいるのは本命のヒロイン。主人公の男の子はヒエラルキーの最下層を支えています。あくまでも女の子が偉いのです。日本は古代から女系社会だったので、三次元の大奥なんかも実際にはこんな感じだったとしか思えません。	**ルール3 主導権の法則**	**男のちんぽがすべてを支配** 何といいましてもちんぽです。女になくて男にあるものといえば、そう、ちんぽだけですよね。股間のビッグマグナムでガンガン女を責めれば陥落しない女はいますまい。邪魔なライバルは去勢して宦官にしてしまえばよろしいのです。

二次元のハーレムってアグレッシブなまでに**「女尊男卑」**なんだな…

二次元では童貞捨てたら最終回だからな

それにフェミニズム教育の影響で男が女の子にかしづくスタイルがウケる時代になったのさ

「ツンデレ」が流行るのも「格差社会」の影響だ

格差社会では女の子が偉ければ偉いほど、つまり女の子との格差が広がるほど萌えるわけだ

女の子

振り幅＝格差

男

女の子との格差が広がるほど萌える

でも「ツンデレ」以上に偉い女の子なんているのか？

ハルヒなんて「神」だしな

いや待てよ **逆に考えるんだ**

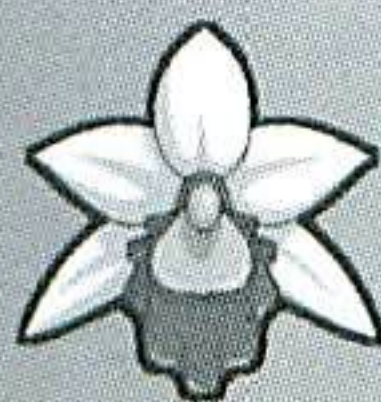
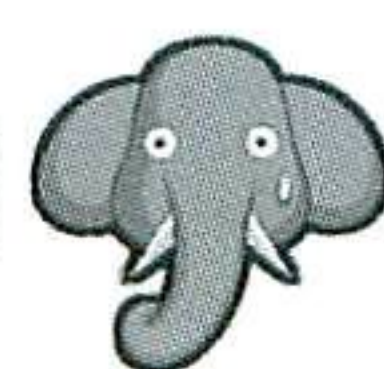
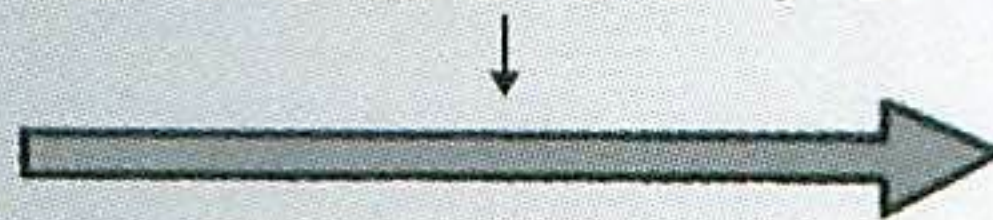
女の子が偉くなるよりむしろ…

そうだ！

下僕ハーレムだ！

ええっ!?

★まめちしき★

そもそも人間はすべて、最初は女の子なのです。胎生期７週間頃になると、Ｙ染色体を持っている胎児の脳内でアンドロゲンシャワーというイベントが発生して男の子になるんですね。男はみんな、母胎にいる段階で女の子の資格を奪われた負け組なんですよ。

♀ **アンドロゲンシャワー** ↓ → ♂

格差社会の新トレンド<下僕ハーレム>

1 童貞の主人公が人間以下の身分に堕ちる

下僕ハーレムモノとは「人間失格からはじまる物語」。まず主人公は多額の借金を背負ったり異世界に迷い込んだりして、絶対的な困窮に陥っている社会的弱者として登場します。ヨーイドンで、ピラミッドの最下層です。そこにツンデレのお嬢様が現れて、主人公を犬とかペットとか下僕とか執事として囲ってくれるわけですよ。ヒロイズムなんてものは単行本の最終章、アニメで言えば最終回まで忘れてしまってください。

POINT ヨーイドンで人間を失格する主人公

2 いろんな女の子に支配されて堕ちまくり、ご主人様にヤキモチを焼かれて罰せられる

さてお嬢様は主人公のことが気になるのですが、プライドが邪魔をして一向に仲が進展しません。そこにかませ犬要員の女の子たちが集まってきて、主人公を愛でまくります。それにヤキモチを焼いたお嬢様が、主人公への愛を暴力・おしおき・せっかん・DVという形で表現するようになります。ただし、普段お嬢様から単なる暴力を受けている主人公は、まさかいまさらフラグが立ったとは気づきません。嫌われてますます自分の立場が堕ちていると誤解します。

POINT 主体性など不要

3 最後にちょっとだけ活躍してご主人様からご褒美をもらう

物語終盤にさしかかると、主人公は秘められた能力を発揮して活躍をします。で、ご主人様の心はもう主人公一色。もちろんツンデレですから、「チュー」くらいしかご褒美をもらえませんが、今までが虫けら扱いでしたから人間扱いされただけで大出世した気分になれます。もちろんラストでも童貞のままです。これなら何冊でも続編を書けますよね。

POINT 人間扱いされるだけで満足！

二次元ハーレムでは男が堕ちれば堕ちるほど萌えるんだーっ！

オレはついに大ヒットの法則をつかんだぞ！

だったらすでに究極の下僕ハーレムものがあるぞ！

この小説をラノベ風にアレンジすれば大ヒットだ！

究極げぼく はぁれむノベル

かちくJ-Nやぷぅ

作・ぬま☆しょーぞー

異世界からの白人女

ポーリンが暮らす2000年後の未来の地球「イース」は、白人女性が世界を支配する立派な階級管理社会に進化している。ビバ金髪、ハイル碧眼。未来では現代アキバの萌え価値観が宇宙規模に拡大されているのだ！

UFO

未来のイース世界では、時間旅行もできるUFOが完成しているぞ。

ごほうび＝ご主人様のおしっこ

家畜人となった麟一郎は、ご主人様＝クララの聖水を浴びる「尿洗礼」によって人間性を捨て去り、立派な家畜として生きていく決意をする。人間としての主体性も近代的自我もすべては面倒な苦痛でしかない。何もかもを捨てて白人美少女のご主人様にお仕えすることこそ、オリのように永遠にモテネー黄色男子にとっての救済なのだ！

主人公

主人公・麟一郎は日本の男子大学生。ポーリン様にアブダクションされ、家畜人ヤプーに改造されるのだ。ああ、黄色人種男子の素晴らしい末路。

元彼女

ヒロインのクララは現代の白人美少女。麟一郎と恋仲になりつつあったが、ひょんなことからイースの貴族として生きることに。最初は「黄色男子＝家畜」というイースの価値観に戸惑うが、徐々に「大学の女王」と呼ばれるツンデレ性格が目覚めていく。

あらすじ

主人公・瀬部麟一郎は「大学の女王」と呼ばれるツンデレ美少女クララとのデート中に、謎のUFOと遭遇する。UFOから降りてきたのは、宇宙貴族の超絶白人美少女・ポーリンだった！

すわ、ハーレム？　と思いきや、ポーリンの世界「イース」は実は二千年後の未来の地球で、そこは白人少女が支配する階級社会だった。そして黄色人種は家畜人ヤプーという立場に堕ちているという。二人はイースへ連れ去られる。

白人美少女クララはイースの住人と認められて貴族のエチケットを教わるが、黄色人種の麟一郎は家畜人ヤプーと見なされてしまう。手術でおてぃむてぃむを去勢され、電気ショックを受けながら犬の芸を仕込まれるという悲惨な境遇に。

こうして調教されまくった麟一郎は、クララを己の救世主・神として崇める精神状態に追い込まれ、クララのおしっこ洗礼を浴びて立派な家畜人ヤプーに成長するのであった。

「ヤプー・リン」となった麟一郎は、これからご主人様にどんなお仕置きをされるのかニャ〜。

謎の覆面作家・沼正三が発表し、三島由紀夫が絶賛した『家畜人ヤプー』が21世紀のアキバで萌えラノベとして復活！

また一歩野望に近づいた！

舌人形クンニリンガか…

ハァハァ

江川達也がもうマンガ化してる…

な…なんだってーーっ!?

腰の低いアニオタ鬼大佐がおくる

「アニメ軍事描写」教練

文／ワダツミ・ガーランド

こんにちは、はじめまして。自分はワダツミ・ガーランドであります。今回は「アニメにおける間違った軍事描写」について語るであります。

ぶっちゃけ、軍事オタクが細かい突っ込みをキモくキモくキモさマキシマムにあーだこーだ語るという、ひっじょーに痛々しいコーナーなので、そーいうのがダメな人は即座に読み飛ばすことをオススメしたい！

いやほんと、誰しも「人型兵器なんて兵器としてありえないんだよねぇ〜」とかきいたふうなことをしたり顔で語る痛々しいオタクって見たことあるでしょ!? アレですよ、アレ！ まさにあんな感じ！

当方その辺は重々承知の上ながら、今回この様な場を与えていただいたので、平身低頭語らせていただきます。語るさ！ 語るとも！

「あります」は陸軍語であります！

で、この度のお題は「陸軍と海軍の違いについて」であります。そう、冒頭でも使った「自分は〜〜〜であります！」っていう『ケロロ軍曹』でもお馴染みのこの口調は、いわゆる「軍隊口調」として広く浸透し、とりあえず言わせておけば軍人っぽく聞こえる魔法の言葉扱いをされています。

だがしかし。これって実は陸軍だけが使っていた言葉だったんですよ。つまり、戦艦モノのアニメで「自分が当艦の艦長、○○大佐であります！」なんて言ったら、僕みたいな痛い軍オタから「ちーがーうーでーしょーっ！」と鬼の首を取ったかのように突っ込まれます。この場合は「私が当艦の艦長、大佐○○です」と言うのが正しい。

聞いた話によるとこの「あります口調」、元々大日本帝國陸軍の起源となった御親兵（ごしんぺい）が薩摩・長州・土佐の各藩から徴集する形で組織された際に、花魁（おいらん）達が方言を矯正するために使っていた言葉を真似たんだそうで。つまるところ「ありんす」が転じて「あります」になった、と。なるほどなるほど。お堅いはずの軍隊口調、実はエロかったんだな！

海軍式敬礼はコンパクトに

さて、そしてもう一つ忘れちゃならない大事なチェックポイントとして、「敬礼」があります。これも実は陸軍と海軍で違うって御存知でしたか？

簡単に説明すると、陸式は二の腕を水平にした状態から指先をこめかみに持っていきます。対して海式は二の腕を下に45度下ろし、指先がこめかみに届くまで肘を前に持ってくるのです。これは狭い艦内において肘を張っては邪魔になるからという「実情」を反映したものです。

しかし世の中のアニメは基本的に陸式敬礼。古い作品で恐縮なのですが、先日久々に『無責任艦長タイラー』のアニメを観たら、駆逐艦が舞台なのにオープニングで見事なまでの陸軍敬礼をしていて涙したものです。……いやまぁこれはタイラーの無責任男たるゆえんとしよう。ヤマモト君は海式だし。でも彼、一人称は「自分」「私」「です」「であります」がチャンポンなの。とほほ。

ひるがえって最近のアニメだと、『ゼーガペイン』では全員が敬礼でお別れするシーンが陸海混合でした。また、『スーパーロボット大戦OG』の三話では陸戦部隊が海式敬礼していてショボリ、でも四話では陸式に直っていたりと、「アニメは一人で作るものじゃない」ことを痛感させられます。

そして『フルメタル・パニック！』の潜水艦トゥア

ハー・デ・ダナンのクルー達は全員陸式でした。原作では「それぞれ出身部隊の習慣に則ってやっている」という設定で陸海混合だそうですが、これは海式が前述したように「狭い艦内ゆえ」のことなので、狭い艦艇の代表格である潜水艦の中なら習慣の問題じゃないよなーと思ったり思わなかったり。

ちなみにこの海式敬礼というのは、戦艦や空母といった大型艦艇では「狭くない」のでその限りではありません。無論、だからといって駆逐艦の乗組員が陸に上がったら広々と肘を張るかといえばそんなこともないのですが。

その他にも手の平を見せるか見せないかなど、ほんと細かい違いが色々あり、うかつに突っ込むとヤケドすることになる危険なネタです。

「大尉」「大佐」の読み方も違う！

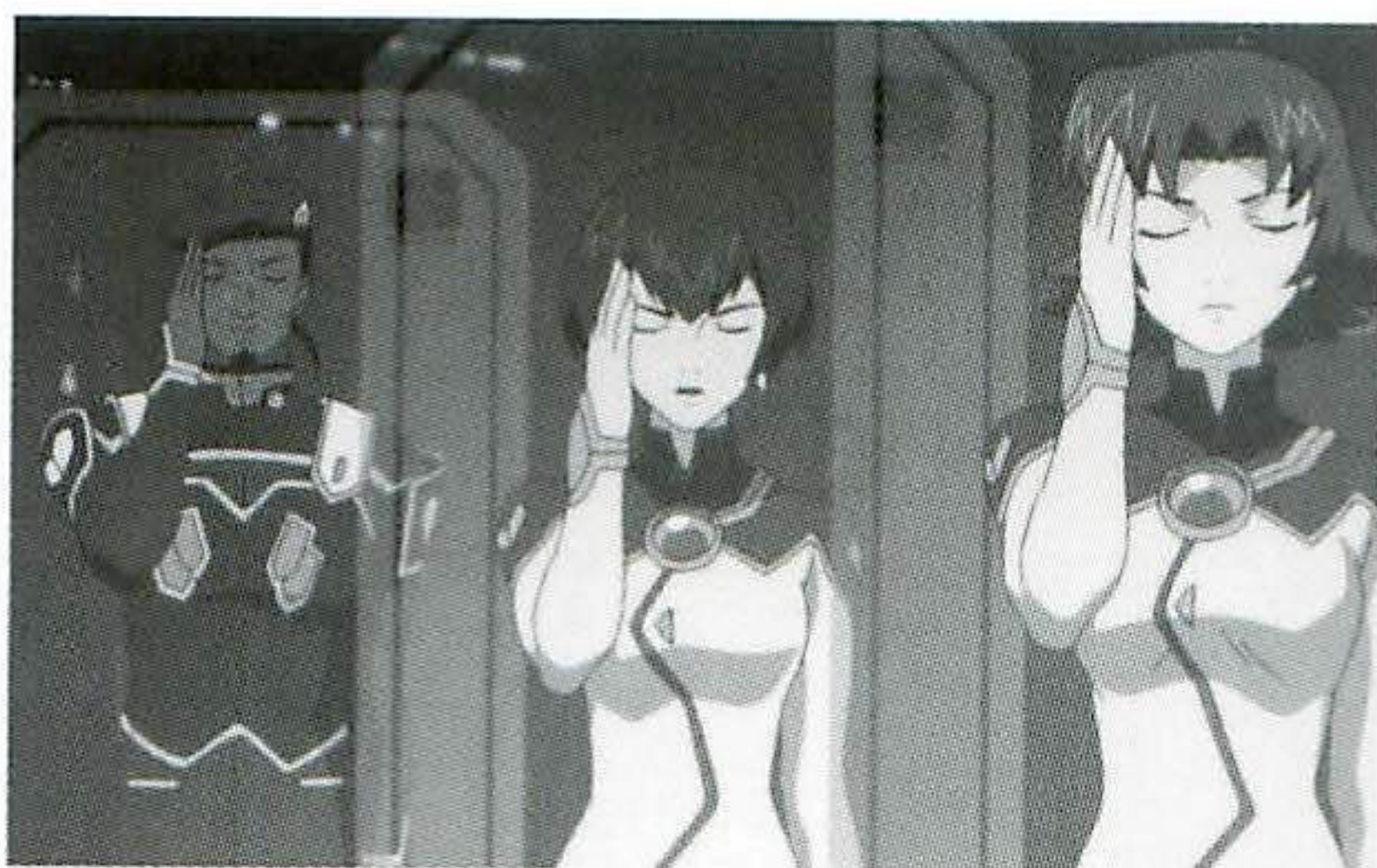
そんな中でも、最近の作品で一番素敵に描かれていたアニメは『ジパング』かな。わかり易い例として、わざわざ「大佐」「大尉」といった階級を海軍独自の読み方である「だいさ」「だいい」と言ってのけた作品は、ほかにそうありません。さらには原作で間違った軍事描写をされていても、アニメで直ってるという小粋さは、実に素晴らしかった。海上自衛隊を取材したのは伊達じゃない！と言わんばかりです。

一方、同じように海自を取材していたはずの『タクティカルロア』は思わず「あやまれ！ 海上自衛隊の皆さんにあやまれ！」と叫びたくなりました。同時期に航空自衛隊のアニメとして放映されていたのが、傑作と評して差し支えのない『よみがえる空』だということを考えると……なんかとても肩身が狭かったんじゃなかろうかと余計な心配をしてしまいます。

とまぁ長々と好き放題語らせていただきましたが、いかがでしたでしょうか。所詮は「口調一つ、敬礼一つ」であり、別にそんなの気にしなくても作品のクオリティは特に揺るがない些細な部分だし、「そもそも現実の軍人だって厳密にしているわけではない」のだけれど、そこを軽くこだわるだけで「お、わかってるねぇ」とワンポイントアピールできちゃうわけですよ。だったらやって損はないと思いませんか？

余談ですが、以前まったく面識のないアニメーターの方から「僕のようなライトな軍オタにぴったりな軍事入門書のようなものがあれば、ぜひお教えいただきたいのです」と相談のメールをいただいたことがありました。僕が超絶感動したことは言うまでもありません。

陸軍式敬礼と海軍式敬礼の違い

陸軍式敬礼の模範的な例
（『フルメタル・パニック！ The Second Raid』第6話より）

で、こちらが正しい海軍式敬礼
（『ゼーガペイン』第24話より）

ハルヒの愛した数式
OP「冒険でしょでしょ?」超解読

京都アニメーションの神作画がめがっさ熱い「涼宮ハルヒの憂鬱」のオープニングを徹底的に分析しまくるにょろ!!

文/坂本寛(タブロイド)

異常なまでのクオリティの高さで、今年一番の話題作となったアニメ「涼宮ハルヒの憂鬱」。筆者も毎週の放送を楽しみ、また焼ききれんばかりにDVDをヘビーローテーションさせているハルヒ中毒者の1人である。

「ハルヒ」のすばらしさは、圧倒的なまでの作りこみ、細部に至るまで考え抜かれ計算し尽くされた映像にある。オープニングをよく見ると、キャラクターの背後に多数の数式や記号が踊っている。ほかのアニメならいざ知らず、「ハルヒ」に限っては、なんとなくかっこいいから入れてみたなんてことはあるはずがない。そこで、われわれはひとつひとつの数式を吟味してみることにした。すると、やはりそこにはある一定の意味を見出すことができたのである。以下、その研究の成果をお届けする。

00:25 ファーストキスはポジトロニウムの味!?

まず25秒目からのシーンを見てみよう。本放送では「制作総指揮」と出ていた場面だ。

図1「ポジトロニウム」

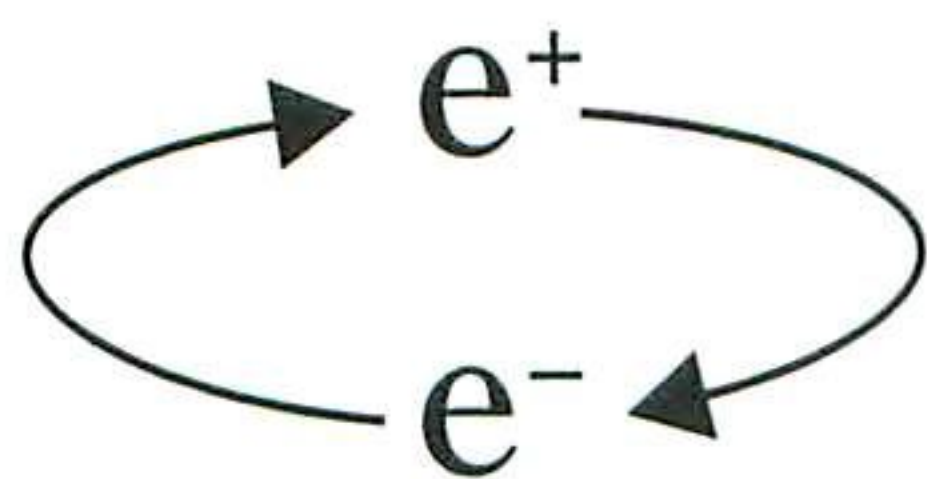



図2「ラムダ粒子」

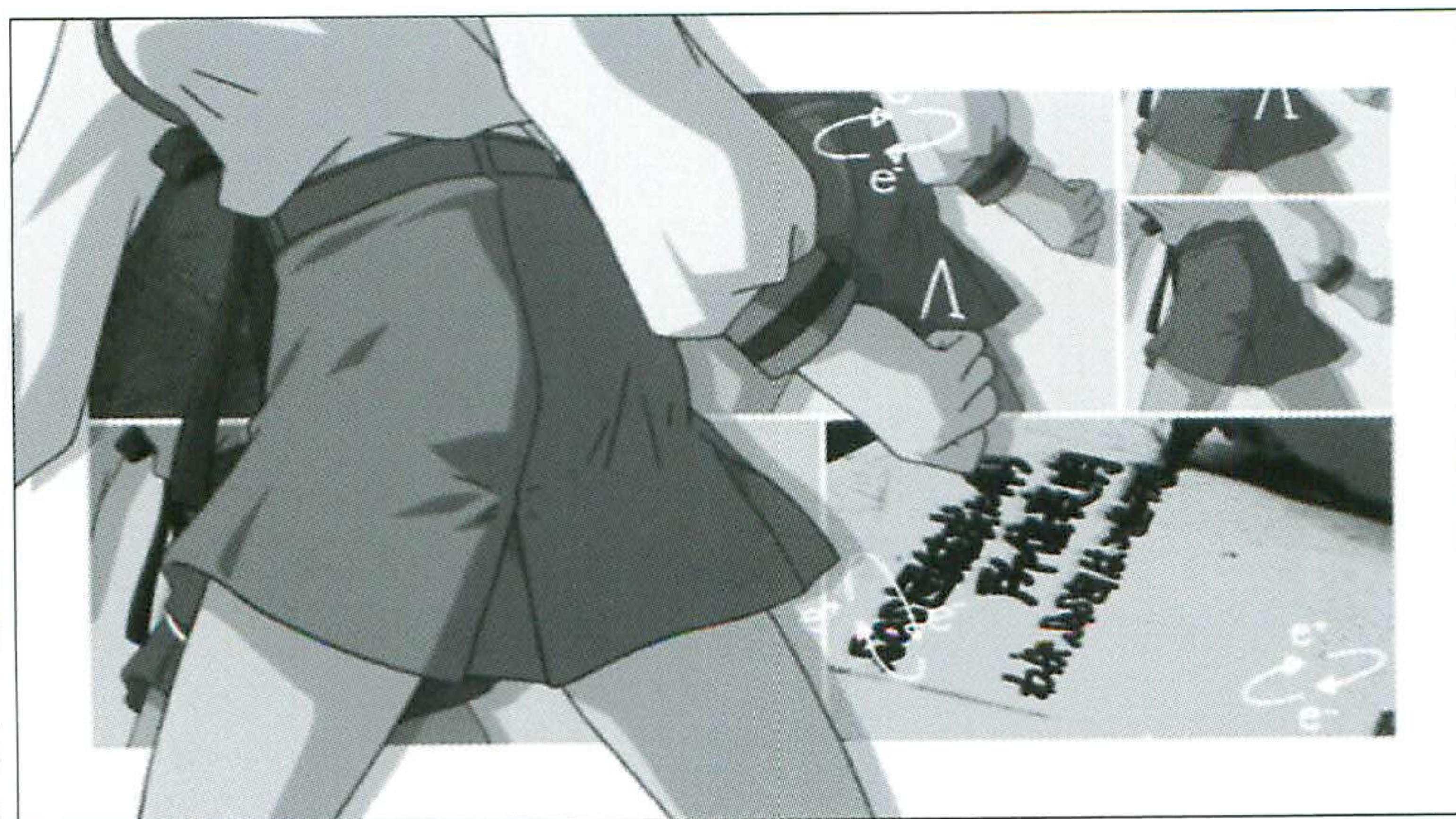
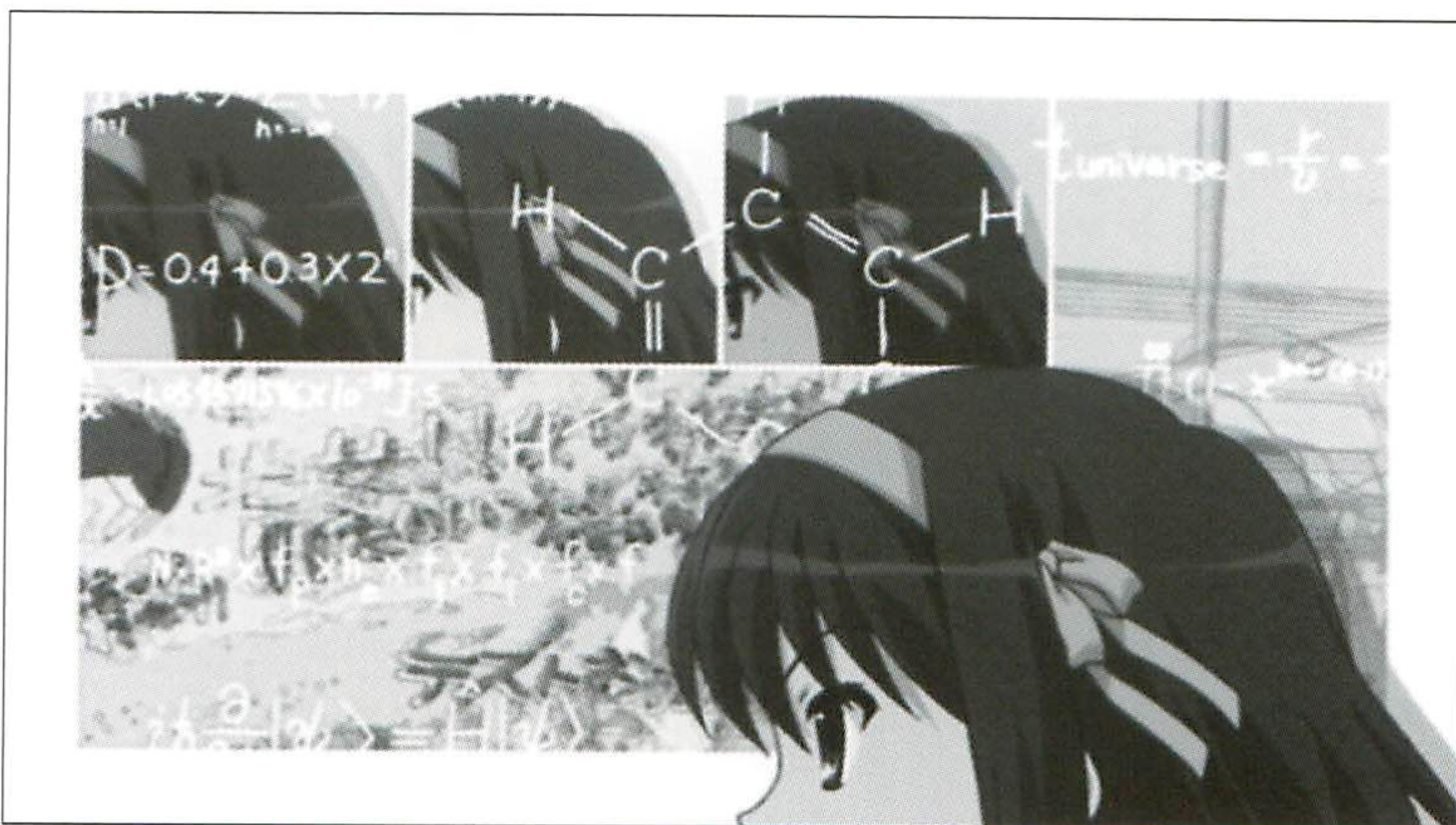
図1のような「電子(e^-)」と「陽電子(e^+)」のスピンが見える。これは電子と陽電子が互いに電気的に束縛されて対となった「ポジトロニウム」というエキゾ

DVD「涼宮ハルヒの憂鬱 朝比奈ミクルの冒険 Episode 00」(角川エンタテインメント)より

チック原子だ。物質中に電子の反粒子である陽電子を照射した場合、通常は電子と陽電子が対消滅を起こしてγ線を放出するのだが、絶縁体中ではかなりの割合で準安定状態となりポジトロニウムが発生する。しかし、水素のような安定した原子と比較すると不安定で、最終的には対消滅を起こして光子となる。

図2の「ラムダ（Λ）粒子」※は、量子力学によって記述される「強い相互作用」によって「アップクォーク」「ダウンクォーク」「ストレンジクォーク」の3つが結びついたバリオンの一種、ハイペロンだ。

ポジトロニウムを構成する電子と陽電子、およびラムダ粒子を構成する3つのクォークは、すべて素粒子（物質を構成する最小の単位）だ。これらを各キャラクターに当てはめて解釈すると、電子と陽電子が「涼宮ハルヒ」と「キョン」を、3つのクォークが「朝比奈みくる」「長門有希」「古泉一樹」の3人を暗示していると考えられる。

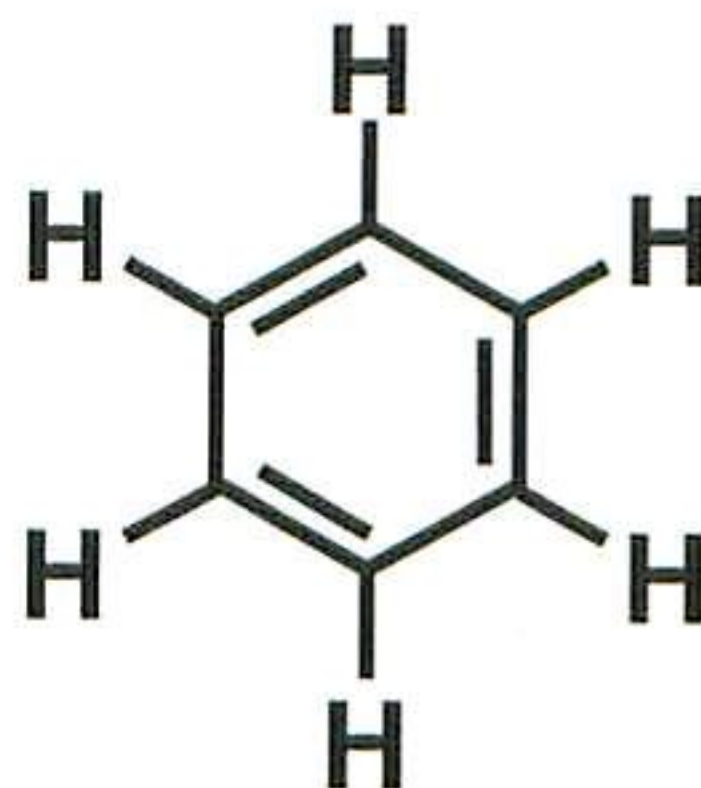
ちなみにポジトロニウムは水素原子中の陽子が陽電子に置き換わったものだ。ポジトロニウムと通常の原子との間では斥力が働き、物質中に空孔があるとそこにとどまる。このため、物質に陽電子を照射してポジトロニウムを生成させ、そこから発生する光子を観測すると物質中のナノサイズの構造を調べることができたりする。

ポジトロニウムよろしくハルヒとキョンが対となって何億もの素粒子たちの間隙をすり抜け、まばゆい光を放つ姿を想像してみてほしい。まさに「憂鬱」のクライマックスである。

なお、古泉の「そして鍵そのものには本当の効力はない。鍵はあくまで扉を開ける効果しかないものです」（文庫版『涼宮ハルヒの動揺』75ページ）という言葉も借りるなら、「扉＝電子＝ハルヒ」であり、「鍵＝陽電子＝キョン」となる。このことは、そもそも電子がマイナスの電荷（つまり「憂鬱」）を持ち、陽電子がプラスの電荷を持っていることからも明らかだろう。

00:26　ベンゼン環から見る鶴屋さんの存在証明

次に26秒目に移る。本放送では「シリーズ構成　涼宮ハルヒと愉快な仲間たち」とあった場面だ。

図3「ベンゼン環」

中央に「ベンゼン環」（図3）が見える。この六角形の環状構造式は提案者のケクレにちなんで「ケクレ構造式」とも呼ばれるもので、これによって通常の分子式上では不安定に見えるベンゼン（C_6H_6）が安定であることを説明できる。これは、一見不安定に見えるが極めて安定なSOS団を指しているのである。

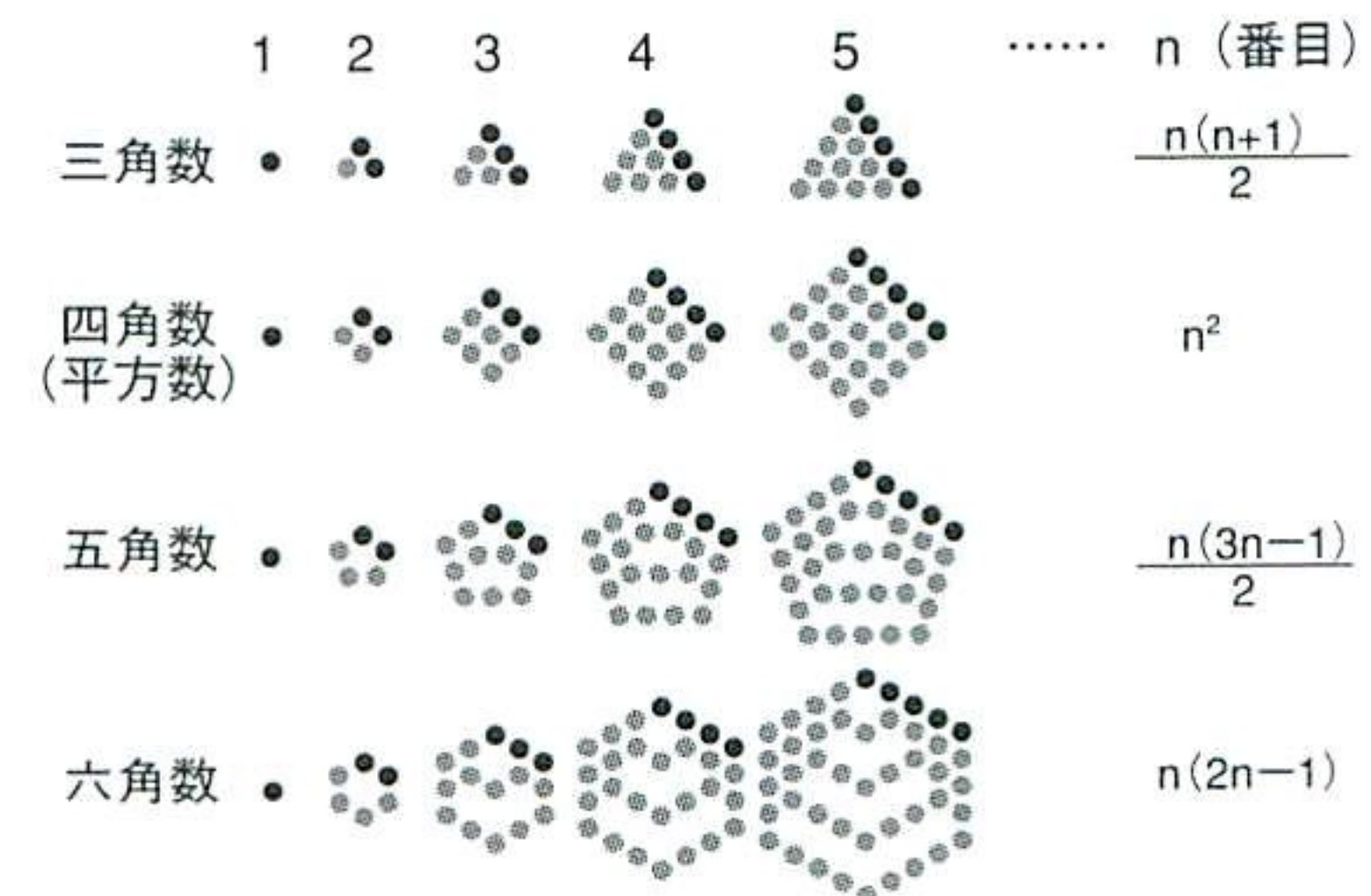
ケクレは6匹の蛇が順に隣の蛇のしっぽをくわえて輪になっている夢を見て、この構造式を思いついたと言われている（現在では創作というのが定説）。これはグノーシス派が用いた「ウロボロス」とよく似ている。ウロボロスは「全であり一」「永劫回帰」「陰陽」などを象徴し、無限大（∞）の記号の元にもなっているという大層な代物だ。実に意味深長だが、これをSOS団に適用しようとするとひとり足りない。そこで今ひとりのメンバー、「名誉顧問・鶴屋さん」が要請されるという解釈となるだろうか…。

※「Λ」は「宇宙定数」の表記にも使用されるが、ポジトロニウムとの関係や小さく震動する様子が描かれていることから、ラムダ粒子を指すと解釈した。

図４「オイラーの五角数定理」

$$\prod_{n=1}^{\infty}(1-x^n) = \sum_{n=-\infty}^{\infty}(-1)^n x^{n(3n-1)/2}$$

図５「三角数から六角数まで」

	1	2	3	4	5	…… n（番目）
三角数						$\frac{n(n+1)}{2}$
四角数（平方数）						n^2
五角数						$\frac{n(3n-1)}{2}$
六角数						$n(2n-1)$

一番左上には、かなり見にくいが「オイラーの五角数定理」（図４）の下の部分が見えている。ここで言う「五角数」とは、ピタゴラスの時代から研究されていた数列で、他にも「三角数」「平方数（つまり四角数）」「六角数」などがある。図５のように、一辺の石の数を順に増やしていくように並べた場合、全体の石の数は「1, 3, 6, 10, 15...」「1, 4, 9, 16, 25...」「1, 5, 12, 22, 35...」「1, 6, 15, 28, 45...」という数列を構成するというものだ。過程を少し飛ばすが、n番目の五角数は「n(3n-1)/2」の数式で表すことができる。

ここで出てきた図４の「オイラーの五角数定理」とは、オイラーが分割数p(n)を研究していた際に発見した定理で、右辺の級数xのべき乗数が五角数「n(3n-1)/2」となっている。この定理は、「デデキントのイータ関数＝ヤコビのテータ関数」という保型形式間の等式や、ヤコビの公式やラマヌジャン数に関連して統計力学（ボース＝アインシュタイン統計）に応用されたり、最近では素粒子の超弦理論との関連（シンプレクティック多様体のアデール化）にまで利用されていたりする…らしい。とにかく重要な数式であることは間違いない。

図６「（ｐ＋２）角数定理」

$$\prod_{n=1}^{\infty}(1-x^{pn-(p-1)})(1-x^{pn-1})(1-x^{pn}) = \sum_{n=-\infty}^{\infty}(-1)^n x^{n(pn-(p-2))/2}$$

またこの定理を一般化した「（ｐ＋２）角数定理」（図６）もハルヒの頭の右上に出ており、18世紀最大の数学者オイラーが、ハルヒ世界の鍵を握っていることが確認できる。ハルヒはSOS団５人が作る五角形にとどまらず、さらに一般化するつもりなのかと、キョンでなくても「やれやれ」と思わされるところだ。

図７「ティティウス・ボーデの法則」

$$a/\mathrm{AU} = 0.4 + 0.3 \times 2^n$$

「オイラーの五角数定理」の下、「ベンゼン環」の左には「ティティウス・ボーデの法則」が見える。これは18世紀に発見された法則で、当時知られていた太陽系の6つの惑星（水星、金星、地球、火星、木星、土星）の太陽からの平均的な距離が、ある一定の数式（図７）で表せるというもの。aは軌道長半径、AUは太陽から地球までの平均距離を1天文単位としたものだ。映像中では、左辺「a/AU」が「D」となっている。

法則の成立後に発見された天王星もまたこの法則を満たしていたため、この法則を満たす「n」の値を持った惑星探しが行われた。海王星はこの法則から大きくずれていたが、先日惑星ではないと宣告されてしまった冥王星の場合「n」の値が7で法則とピッタリ一致していたりする。しかし、この法則は力学的な定理によって保証されているわけではなく、現在は偶然の一致に過ぎないとされている。

つまり、ハルヒだってなにも考えずにこの世の不思議を広く募集したり、不思議探索パトロールをしたりしているわけではないのだ。この法則の性質を考えると、あまり当てになりそうにはないが…。

また太陽をハルヒと仮定して、「ティティウス・ボーデの法則」が適用された6つの惑星をそれぞれSOS団の団員に無理矢理当てはめてみると、なんとなく水星＝長門、金星＝みくる（小）、地球＝キョン、火星＝古泉、木星＝みくる（大）、土星＝鶴屋といったところだろう……まあ、月＝キョン妹だと言いたかっただけだが。

図８「ディラック定数」

$$\hbar = \frac{h}{2\pi} \sim 1.05457168(18) \times 10^{-34}\ \mathrm{J \cdot s}$$

「ティティウス・ボーデの法則」の下には、「ディラック定数（換算プランク定数）」が見える。マックス・プランクによって提唱された量子力学の基礎となる自然単位系（プランク単位系）のなかでも最も重要な物理定数のひとつである。プランク定数は光の最小単位に関する定数として見出され、これを0とみなせば量子力学自体が古典力学と等価となる。

物理定数は実験や観測によって実際の数値を求めることが可能だが、いわゆる不確定性の問題もからんでくるので完全に正確な値を知ることはできない。したがって、図８に示したのは「推奨値」であり、括弧内の数値は標準の不確かさを表している。オープニング映像中の「ディラック定数」は「1.054571596」と特定の値が示されているので、これはある状態を観測したときの値ということになる。あるいはハルヒをすべての原理とする古泉の公理系なら、「ハルヒがそう望んだ値」と言っても差し支えないかもしれない。

図9「ドレイクの方程式」

$$N = R^* \times f_p \times n_e \times f_l \times f_i \times f_c \times L$$

「ディラック定数」のさらに下に見えているのは「ドレイクの方程式」(図9)である。これは要するに宇宙人（地球外生命体）の数を推測するために考案された方程式で、左辺のNが地球外文明の数を表し、右辺に想定されうる様々なパラメーターを代入することで、ある程度正確な推測値を出すことができる、とされている。

正確な変数の定義がハッキリしておらず、あくまで近似値や推測の域を出ることがない方程式ではあるが、ある程度妥当だと思われるパラメーターを代入すると「宇宙人は存在する」という結果になることが多い。しかし、現在宇宙人は一般には観測されてはおらず、この方程式の真偽は不明のままである。

これをハルヒ的世界において解釈すると、事態はとんでもない方向に向かう。ハルヒが授業中にでもこの「ドレイクの方程式」をノートに書き込み、パラメーターを真剣かつ適当に考えて代入したとしよう。するとハルヒは「宇宙人は存在する」という結論に至るはずで、すなわち長門有希の存在が確定してしまうのだ。もしも長門がそのようにして生まれたとするなら、われわれはフランク・ドレイクの方向（たぶんアメリカ）に足を向けて寝ることはできないだろう。ありがとうフランク！

図10「時間を含むシュレーディンガー方程式」

$$i\hbar\frac{\partial}{\partial t}|\psi\rangle = \hat{H}|\psi\rangle$$

さて一番左下に出ているのは、泣く子も黙る「シュレーディンガー方程式」(図10)である。言うまでもなく現代の物理学において最も重要な、量子力学の基礎方程式。物理量が定まるとされる古典力学系とは異なり、物理量の確率分布だけが定まるとされるのが量子力学系であり、そこで状態ベクトル（すなわち波動力学における「波動関数」）で表される純粋状態の時間発展を記述する方程式である。波動関数の絶対値の二乗が粒子の存在確率を表すと解釈されるが、計算上そう考えると辻褄が合うというだけで、実のところ波動関数が何を表しているのかはよくわかっていない。

とりあえずここで重要なのは、このハルヒにおける「シュレーディンガー方程式」が時間を含んだ形式で書かれていることだ。これは後述する「みくるの波動方程式」と対応させると、なるほどということになっている。

図11「ハッブルの法則による宇宙年齢」

$$t_{\mathrm{universe}} = \frac{r}{v} = \frac{1}{H_0}$$

一番右上に見えるのは、「ハッブルの法則」をもとに宇宙の年齢を算出する数式だ。「ハッブルの法則」は、ある天体が遠ざかる速さvがその天体までの距離rと正比例していることを表す。つまり宇宙が膨張していることを明らかにした法則で、この比例定数は「ハッブル定数」と呼ばれる。

宇宙が最初は1ヵ所に集まっていて、天体同士の距離が0であったとするならば、ある天体までの距離を後退速度で割ったもの、すなわち「ハッブル定数」の逆数は、宇宙年齢に等しくなるわけだ。古泉が言うように「世界が三年前から始まった」説を採用するなら「ハッブル定数」は1／3となるわけだが、これはハルヒによって世界が上書きされてしまった結果なわけで、もはやこの法則自体が役に立たなくなっていると見るべきだろう。

図12「確率変数Xのエントロピー」

$$H(X) = -\sum_{x \in X} p(x)\log p(x)$$

このシーンに登場する最後の数式は、ハルヒの顔の後ろにチラッと見えている「確率変数Xのエントロピー」(図12)だ。この数式は熱力学上のエントロピーを表すものではなく、情報理論におけるエントロピーについてのもの。エントロピーは情報理論において、観測によって得られる平均情報量（情報の期待値）のことを指し、情報が不規則であればあるほど、その情報源は多くの情報を持つことになる。

たとえばコインを投げたとき、表または裏が出る確率が100%ならエントロピーは0である。そして、不規則さが最大となる表裏50%ずつのときにエントロピーも最大になる。常に新しい情報を求めているハルヒとしては、エントロピーが最大となる不規則行動に出るのも当然の帰結と言うべきだろうか。しかし、実際に「異常な情報フレア」の発生源となっているのはハルヒ自身であり、この場合の観測者はハルヒ以外ということになる。

なお、正確には平均値と期待値は異なる概念であり、期待値とは「一回きりの平均値」とでも言うべき概念である。これは、ハルヒに対するみくるの見解を理解するのに役立つ。みくるは未来からやってきているので、世界がどのようになるかということを期待値に近い形、いくつかの経路がある中でのそうあるべき過去として知っている。ハルヒの巨大ブラックホール並の不規則振動も量子力学的な「重ね合わせの原理」で解釈すれば、最終的には波動関数がひとつの現実に収束

するはずだ。このみくる説は、すべてがハルヒの意志によって決定されるとする古泉的な解釈とは相容れない。みくる説では、現実はハルヒの意志に関わりなく決定しているのだ。ここであの「伏線と言えば聞こえのいい、意味不明な」長門の台詞を引用しておこう。

「古泉イツキ。あなたは彼女を選ぶべきではない。あなたの力はわたしとともにあって初めて有効性を持つことになるのである」（文庫版『涼宮ハルヒの動揺』74ページ）

00:35　み・み・みくるの波動方程式♪

さて、膨大な数式とそのハルヒ的応用にキョンでなくとも疲労困憊、やれやれと肩を落とすところだろう。では朝比奈さんに目を移して和ませてもらうことにしよう。なんて考えると、痛い目に遭うこと間違いなし。あろうことか、魅惑のチアガール・朝比奈さんの背後にも、波動方程式がぞろぞろと流れているからだ。

図13「時間を含まないシュレーディンガー方程式」

$$\triangle\psi + \frac{2m}{\hbar^2}(E-V)\psi = 0$$

まず頭の所に「時間を含まないシュレーディンガー方程式」が現れる。ハルヒのところでは、シュレーディンガー方程式が時間を含んだ形式で記述されていたことを思い出して欲しい。「時間を含まないシュレーディンガー方程式」では、エネルギーが時間に依存せず特定の値（固有値）をとるときのみ波動関数が定常解（固有関数）を持つ。

すなわち、みくるは量子の重ね合わせを考慮に入れなくても良いエネルギー固有値を仮定して、解を求めようとしているのである。まさに連続性がない時間平面という理論を展開する未来人にふさわしい。みくるの言う「時間平面上の必然」が、この固有値と固有関数に近いものを指していると想像することもできるだろう。

なお、こうした時間に依存しない固有値を仮定する方法は「変数分離法」と呼ばれており、半導体の設計などでも利用される初歩的なテクニックである。逆に言えば、静的な状態を決め打ちして解を求めているわけで、エネルギーが時間に依存する場合はこの方法は採れない。だからハルヒのところでは時間依存のシュレーディンガー方程式だったというわけなのだ。

図14「みくるの波動方程式」

$$E^2 = c^2p^2 \rightarrow \left(i\hbar\frac{\partial}{\partial t}\right)^2 = c^2\left(-i\hbar\frac{\partial}{\partial q}\right)^2$$

→両辺に光子の波動関数Φ（ファイ）を置く

$$-\hbar^2\frac{\partial^2\Phi}{\partial t^2} = -c^2\hbar^2\frac{\partial^2\Phi}{\partial q^2}$$

→両辺から余計な係数を落とす

$$\frac{1}{c^2}\frac{\partial^2\Phi}{\partial t^2} = \frac{\partial^2\Phi}{\partial q^2}$$

その次には光子に関しての式が見える。「E=cp」（Eは光子のエネルギー、cは光速、pは運動量）の両辺を二乗し、Eとpを量子化（qを座標とする）する計算から「波動方程式」が導かれる（図14）。

図15「ディラック定数」の定義

$$\hbar = h/2\pi$$

図16「波動方程式」

$$\frac{1}{s^2}\frac{\partial^2 u}{\partial t^2} = \triangle u$$

図17「ラプラシアン」

$$\triangle = \frac{\partial^2}{\partial x_1^2} + \frac{\partial^2}{\partial x_2^2} + \cdots + \frac{\partial^2}{\partial x_n^2}$$

この間、腰の辺りをここでもやはり重要な「ディラック定数」の定義式（図15）が、肩の辺りをアインシュタインの有名な「エネルギー・質量保存則（$E=mc^2$）」が流れている。さらにその下には未知の関数uに対する波動方程式（tは時間、sは扱う波の速度）が流れており（図16）、また波動方程式に現れている「Δ」、すなわちラプラス方程式の微分作用素であるラプラシアン（図17）も左上に出ている。

そもそも朝比奈さんにこんな方程式が解けるのだろうか？　などと思ったら大間違い…かもしれない。何世紀先の未来かは不明だが、われわれの知っている量子力学的な知見など九九みたいに教わるような未来からやってきたおしゃまなキューピッドかもしれないわけである。とにかく、朝比奈さんをわれわれの物差しで測るのは難しい。年齢やスリーサイズの波動関数の解を導こうにも、とにかく変数が禁則事項だらけでお手上げである。

図18「コルモゴロフの公理」

$$p\left(\bigcup_{k\in N} E_k\right) = \sum_{k\in N} p(E_k)$$

みくるのシーンに登場する最後の数式は、やはりハルヒのときと同じく確率に関係する式となる。胸の高さのあたりを流れるのは「コルモゴロフの公理」、すなわち現代数学における確率論を「公理主義的確率論」として定義するための最重要な3つの公理式のうちのひとつだ。コルモゴロフは「確率」の意味を問うことはせず、「確率」が満たすべきいくつかの性質を定義して公理系を形成し、そこから定理を導いている。現在、確率論は解析学の一分野になっており、未来人・朝比奈みくるもこの公理系に基づいて様々な事象の確率分布、つまり波動関数の解を求めているわけだ。

まとめにかえて：すべてが「H」になる

図19「ハミルトニアン」

$$H\Psi = E\Psi$$

かなりの駆け足となってしまったが、OP映像中に流れる数式が、かなり重要な意味を持っていそうだということは理解していただけただろうか。実はこれら数々の数式の中には、共通する隠された符号がある。誌面も尽きてきたのでもったいぶらずに単刀直入に言ってしまうが、それは「H」の存在である。

ハルヒとキョンを表すポジトロニウムは、水素原子（H）中の陽子が陽電子に置き換わったものであった。ベンゼン環の構造式は6つの炭素原子すべてに水素原子（H）がからんでいた（すなわち、偏在するハルヒに対してSOS団の残り4人と鶴屋さん、およびキョン妹かみくる（大）を含む形となる）。量子力学のプランク定数は「h」で表され、時間を含むシュレーディンガー方程式はエルミート演算子であるハミルトニアン（H）を含む。ハッブル定数もHだし、確率変数Xのエントロピーも Hの関数で表されている。

また、みくるの時間に依存しないシュレーディンガー方程式は、固有関数（固有ベクトルとも言う）をΨ、エネルギー固有値をEとすると、図19のように単純化される。結局またおまえか、とキョンが溜息をつきそうな式である。ちなみに、この場合のハミルトニアンは無限次元の行列として表現される。

なおトンデモ説な古泉はともかく、長門にはなぜ数式が流れないのか？と疑問に思うかもしれない。だがそもそも長門はわれわれより高次元の存在・情報統合思念体のインターフェースであり、その思考は「うまく言語化できない」真に超越的なものであったはずだ。したがって彼女にとって数式などはまさに絵に描いた餅でしかなく、必要ないものなのだ。こうした存在を前にしてわれわれができることと言えば、次元数を下げてモデル化・イメージ化して理解すること、つまり微分して「自律進化の可能性」たる「H」に極限まで近づくこと、さらに換言すれば「萌える」ことだけなのである。

HARUHI
ISM

とかくこの世はツン・ばかり

二次元癒しキャラ列伝

文／かーず

「ツンデレ」という言葉もようやく市民権を得ようとしている昨今、こと僕の人生を振りかえってみるに、とにもかくにも「ツン」ばかりが横行していたなぁと感じるんですよ。例えば大学の頃モテたい一心で女子比率の高い茶道部へ入部したものの、なんだかね、僕は空気みたいでした。男子5人で横一列に並んでいると女子部員の脳が処理落ちでもしていたのか、**僕はファミコン版のドラクエみたいにチラついて半透明になってたんでしょうね**、きっと。

大学を出て最初に就職したのが某生協なんですが、ここがまたモロに体育会系でした。ほら、相手が運動部に入ってたというだけでちょっと引くじゃないですか、**「コイツとは違う人種だ」**みたいな。そんな完全アウェイのなかでずっと過ごしてきたワタクシには、とにかく世間が世知辛いんですよ。

でも、そこで鬱屈したままダメになったりはしませんでした。まさに本田透氏の『電波男』そのままですが、萌えキャラたちが僕のそんなリアルの「ツン」に対して、ヴァーチャル世界の「デレ」でもって癒してくれましたから。というわけで本稿では、現実世界でツンツンされまくってる貴方に、僕のデレキャラたちの一部を紹介します。

全年齢向け作品編

咲耶

夢は主人公と結婚すること

『シスター・プリンセス』

ギャルゲーのベースを築いたのはコナミがPCエンジンでリリースした『ときめきメモリアル』だと言われてます。しかし、この『ときメモ』は実に罪深い仕様になっていまして、ヒロインたちと仲良くなるためには勉強や運動に励んで自分を鍛え上げていかなきゃ相手にもされません。おいおいちょっと待てと。**そういう面倒な過程を抜きにしてモテたいからギャルゲーで遊んでるのに、なんでモニタの前でそんなストイックな努力を要求されにゃならんのかと。**

そこでアンチ『ときメモ』として登場したのが『シスタープリンセス』です。いきなり12人の妹が現れたら貴方ならどうします？　しかも全員の好感度が最初から100％！　ゴールから始まる甘い蜜月を1ダースの妹たちと過ごすと、選択肢の選び方によって実妹（血縁）か義妹（非血縁）に分かれます。

ここまで説明したところで、**「な…　何を言われたのかわからねーと思うが、おれも何を言ったのかわからなかった…」**という心神喪失状態に陥ってしまいましたが、しかしこの『シスプリ』の癒しは本物で、現実世界のように僕を叱ったり怒鳴ったりすることもなく、みんながみんな「お兄ちゃん、大好き！」と無限の愛を向けてくれます。しかも妹

Data　『シスター・プリンセス』／プレイステーション用ゲーム（メディアワークス）

同士で独占欲を発揮して「この泥棒猫！」などとお互いに髪の毛を引っ張り合う女の生々しい修羅場もなく、いざこざといえばせいぜい**パーティをブチ壊しにした四葉が咲耶にシメられて、ちょっと恐怖症に陥る程度**。で、この咲耶という娘が大人と子供の狭間で揺れ動きながら僕を誘惑してくれる最強ツインテール妹で、「夢は主人公と結婚すること」と当人もヤる気マンマンです。

そこから先の妄想は果てしなく広がるばかりなんですが、手っ取り早いのは同人誌で補完すること。星の数ほど生まれているシスプリ同人誌のなかでも、サークル「黒雪」による「御奉仕倶楽部2」には感銘を受けました。「『ラブひな』をオカズにしながら咲耶に手コキされてる主人公が花穂にブッかける」という無駄に豪華な性欲処理シーンが冒頭から描かれている素敵な暴走ぶり。いまでも中古同人ショップやネットオークションなどで手にはいるかもしれません。

キス、してみる？

水澤摩央

『キミキス』

原作は家庭用ゲームで、その漫画版がヤングアニマル誌で連載されているんですが、これがまた本番ありの『ふたりエッチ』よりもエロいって評判でして、例外なく僕も摩央姉さんにときめいてしまいました。ざっとストーリーを紹介しますと、

恋愛にあこがれる主人公の光一は、幼馴染でひとつ年上の水澤摩央に女の子にモテるための秘訣を教えてもらうことに。

キスの仕方からはじまって、ついには家に泊りにきてしまう摩央の積極的なアプローチに、タジタジの光一であった。

授業が退屈だったりすると、「あーいま、この場に荒くれ者たちが教室を襲ってきて、逃げまどうクラスメイトを尻目に、俺が迎え撃ってボコりまくって尊敬される」とか、「なぜか窓から美少女が逃げてきて、俺にしがみついて助けを求める。続いて窓から侵入してきた追っ手の黒服たちを俺が迎え撃って（以下略）」などと妄想することがあったと思いますが、齢三十を超えて僕は**いまでも呼吸をするが如く当たり前にそんな妄想にふけっています**。で、そのなかでも「幼馴染の先輩といちゃつく」という黄金パターンがあるんですけど、まさに『キミキス』の摩央姉さんはそんな俺の心を読み取って生まれたというか、いつの間に俺はサトラレになってしまったんだろうというくらいの妄想具現化ヒロインなのです。

短めの三つ編みをした美人で幼馴染の先輩が校舎の裏に連れて行ってくれて首に腕を回しながら、「キス、してみる？」と優しい声で迫ってくれるシチュエーション！　もう生まれてから1000回を下らないほど頭のなかで妄想シャドーをしていた夢がここに！って感じですが、いざページをめくると、

摩央「ヒザならあたりさわりない……かな？」

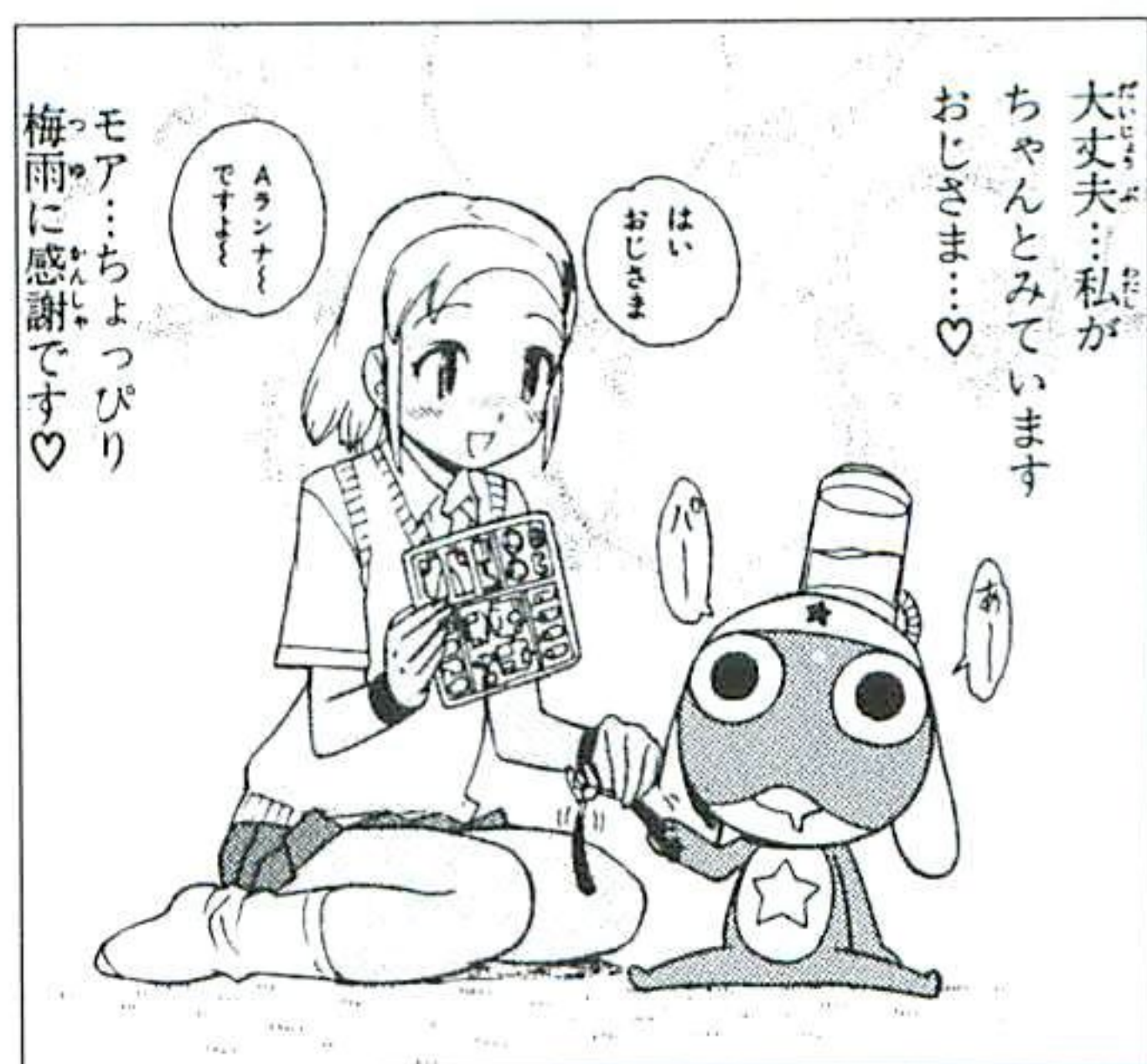
という僕の予想の斜め上をいく展開に!?　それはそれでフェチ心をくすぐるのですが、「はたして唇よりも先に膝小僧にキスをする男はモテるのか？」と**「摩央チェック」の信頼性に陰りが見えてきたところに**、木漏れ日の差す公園でしっかりとファーストキス……。学生時代に置いてきた遠い青春をここで取り返したような気分になれること請け合いの名シーンです。

さらにお泊りイベントでは光一のベッドに忍び込んで両手で顔を挟み込んでチュッチュとしてくれる摩央姉さん。どこまでも受け身体質の光一に、恋愛に積極的になれないヲタな自分を投影して楽しめる作品になってます。

Data

『キミキス』／プレイステーション2用ゲーム（エンタープレイン）
漫画版／東雲太郎（「ヤングアニマル」で連載中）

いいのよ、おじさまはそのままで

アンゴル＝モア

『ケロロ軍曹』

カエルっぽい宇宙人が地球侵略に来て、そのまま日向家の住人に飼い殺しにされるギャグ作品。何をやっても仕事（＝地球侵略）が上手くいかない駄目なケロロ軍曹には、うだつの上がらない自分の姿をついつい重ね合わせてしまいます。「ガンプラばっかり作ってるケロロ」＝「ゲームばっかりやってるオレ」「お菓子ばっかり食ってるタママ」＝「会社の働かないバイト君」など共通点は非常に多く、なんだかケロロには親近感を覚えずにはいられません。

でもそんなケロロには、アンゴル＝モアちゃんという仲良しの女の子がいます。仲良しというかモアちゃんの方が一方的にケロロ軍曹を敬愛していまして、たとえ侵略をおろそかにしてガンプラにうつつを抜かしていても、どんなに作戦失敗してギロロに罵倒されていても、「いいのよ、おじさまはそのままで（ニコッ）」と常に全肯定してくれる稀有な美少女。

ああ、オレにもモアちゃんがいてくれたら！

ちなみに僕は営業職なんですが、取引先の店長に無茶をふっかけられた時には**「あーモアちゃんがこいつにハルマゲドン1／1000撃ってくれないかなぁ」**と素で考えてしまいます、**年に3回くらい**。

ほら、後ろを振り向けば能登ボイスで「おじさま」と優しく呼びかける、暖かい眼差しの少女の姿が見える……ようになってきたら、いよいよ僕もホンモノです。

シスター姿で膝枕

有坂初音

『となグラ！』

幼馴染の神楽勇治が10年ぶりに隣の家に帰ってきた。有坂香月は勇治が格好いい男になっていることを期待して待っていたが、いざ再会してみると予想を超えたエッチ大好きな男の子に変貌していたことに落胆する。そんな2人のすれ違いを優しく見守る家族の有坂初音や神楽まりえ。彼女らと過ごす、賑やかしいトラブル続きの隣り暮らしが始まった。

…という話なんですが、主人公の勇治は隣家に行くのにベランダから侵入することがデフォルトで設定されていて、あまつさえ着替え中ならば押し倒す節操のなさで**シャバには出しておけない危険人物**なんですが、そんなスケベな勇治に毎度鉄拳制裁をお見舞いする香月や、**「人に向けて撃ってはいけません」という注意書きをさらりと無視して**エアガンをビシバシ連射してくるミリタリーマニアの妹に虐げられる日々の勇治。

そんな時は初音姉さんのぬくもりに甘えてしまいましょう。おっぱいの谷間に顔をうずめてしまっても困った顔一つせずに「あらあら、大丈夫～？」とHカップでぱふぱふしてくれる人間のできた女性で、第6話では「いいのよ、一人で悩んでいないで、お姉さんに甘えてね」とシスター姿の初音さんが膝枕してくれて、見上げればそこには特盛りの絶景が！　小学生の頃に『元祖天才バカボン』を

Data
『ケロロ軍曹』　漫画／吉崎観音（角川書店刊）アニメ版はテレビ東京系列にて放送中
『となグラ！』　アニメ（DVDはSTARCHILDより発売）　原作漫画／筧秀隆（ジャイブ刊）

観ながら「バカボンのママが俺の妻になって、駄目な俺に膝枕してくれないかなぁ」と夢見た願望は20年以上の時を経て初音姉さんに受け継がれました。
　日々の殺伐とした社会人生活を送っている僕としては包容力のある女性に慰めてもらいたいと常々思っているので、「いっそ香月じゃなくて初音姉さんに乗り換えてしまえ！」などと作品の根幹を揺るがしてしまう感想が出てくるほど魅力的な最強お姉さんです。

18禁作品編

これからお兄ちゃんって呼んでいい？

桜井美由紀

『ウェイトレスパニック』

いきなり喫茶店の2号店を任されてしまった主人公の誠が従業員である4人のウェイトレスとよろしくやってしまう、言ってみれば何の変哲もない『Piaキャロットへようこそ!!』クローンなんですが、ケンカ中の幼馴染と社長令嬢はともかく、しっかり者で優等生のあさぎとドジなロリっ娘の美由紀は最初から主人公を好いていて、**人生においてまるでフラグの立たない僕は読んでるだけで気持ちいいです。**
　例えば初対面から「これからお兄ちゃんって呼んでいい？」とツインテール美少女が腕を組んでくるんですが、現実でこんな事が起こるのはイメクラかドッキリカメラか美人局くらいのもので、どれも最後はロクな目にあわないのがお約束。しかし『ウェイトレスパニック』では裏表のない愛情からスキンシップを図ってくれます。
　具体的には「ドジっ娘が股間に水をぶちまける→拭き拭きしてる間にお互い興奮→お兄ちゃんに処女あげる」という**古典の教科書にも太字で載っている定番シーン**から始まって、返す刀であさぎを陥落→令嬢の真理亜→幼馴染の奈緒と、ハンニバル将軍の再来とばかりに次々と女体を制圧していくんですが、主人公のアブノーマルさはほとんど病気の一言。お嬢様への放尿、ツンデレ幼馴染へのアナルファックなど、**訴訟も辞さない覚悟で性の違法行為**を繰り返します。しかし、なぜか彼女達の好感度は下がることはありません。こういうのを見ていると**「外食産業に就職するのもアリかなー？」**と僕も錯覚してしまいがちです。

女子高生の許嫁がダブルで押しかけ同居！

霧村陽子　南城ちづる

『おしかけスクランブル』

地方に転勤した親元を離れて一人暮らしの貧乏生活を満喫している主人公の元に、清楚で落ち着いた美少女・南城ちづると勝ち気な美少女・霧村陽子が、許嫁としておしかけ同居してくるという「おしかけ娘愛好者対応迫り迫られ学園性活ADV」（公式サイトより）
100万回転生しても経験でき

Data
『ウェイトレスパニック』／小説　作・神楽陽子　挿絵・2号（キルタイムコミュニケーションズ）
『おしかけスクランブル　「あの子とわたし、どっちを選ぶの…？」』／PCゲーム（MARINE）

ないであろう夢のシチュエーションをわずか9000円足らずで体験できる幸せを噛み締めつつ遊んだのですが、お花を生けていて悲しい気持ちになってしまうほど感受性の豊かな良家のお嬢様なのに、「じゃあ寂しくないように抱いてください」と強引な寝技でエッチにもつれこんで淫語を連呼しながら喘ぎまくるギャップが非常にエロ度の高い日本の文化遺産です。

そんなこんなでストーリーも佳境へ入ってきますと、「実はちづるの婚約者は同姓同名の人違いでした！」というすべてを無に帰すどんでん返しが明らかにされます。

しかしどんな選択肢を選んでも一人身になるバッドエンドはなく、2人のどちらかと、あるいは2人まとめて結ばれるという『恋愛無敵モード』しか用意されていないので、コナミのゲームを始めるときにはとりあえず「上上下下左右左右BA」を入力してしまう御仁にはピッタリの仕様です。

癒し系のはずが……

「反転ヒロイン」の恐怖

一見癒しキャラに見えるが実は…という女の子も二次元には存在する。愛深き故に危険な行動に出るキャラたち。キミは受け入れることができるか!?

穂村愛美

『君が望む永遠』

高校時代から主人公である孝之を想っていて（再会した時には准看護師）、一途な『尽くしてあげちゃう』タイプの三つ編みおさげのメガネっ娘。通称『君のぞ』はドロドロの四角関係で、エロゲーなのに現実より心身ともにボロボロにされてしまう鬱ゲーの代表格みたいな作品なんですが、そんな殺伐としたなかにあって愛美（通称・マナマナ）のひたむきで一途な愛情が癒しになるかと思いきや、何やら愛美のアパートに招かれたあたりから変な雰囲気が漂います。

孝之を六畳一間に拉致監禁して縛りつけて逃がさないという『ミザリー』状態にして洗脳、果ては人体改造まで行き着くというフリークス方面への暴走が展開され、エンドロールを見るころにはさまざまな感想が脳裏をよぎるんですが、実際に口から出てくる言葉はただただ**「すげぇ」**の一言。

人を選ぶエロゲーという趣味のなかでも、さらに人を選ぶこのシナリオ、「自分を愛してくれる人がいれば他には何もいらない」という愛に飢えた寂しがり屋さんにおすすめの超絶ヒロインです。

琥珀・間桐桜

『月姫』
『Fate/stay night』

『月姫』に登場する琥珀さんは、屋敷の使用人である双子のメイドさん。ニコニコと笑顔を絶やさず、夜中の外出を黙認してくれる割烹着姿の良き理解者です。

一方『Fate/stay night』の間宮桜は主人公・衛宮士郎の家に毎朝朝食を作りに来る通い妻状態の下級生。人前ではおとなしいが士郎の前では「せんぱい！」となついてくる制服エプロンが魅力的な巨乳美少女。

TYPE-MOONの主人公は肉体的に痛めつけられる率が高く、**エロゲーの主人公にあるまじき女運のなさでまったくもってうらやましくない**んですが、ただ一点だけ羨望することがあるとすれば、琥珀さんや桜の手料理をご馳走してもらえること。

ところがそんな彼女らの眩しい笑顔の薄皮一枚の裏側にはコールタールよりもドス黒い怨念が詰まっているのです。琥珀さんはまだ周囲への被害が少ないものの、桜の場合はつき方を間違えると**冗談抜きで地球規模の危機に陥ります。**

どんな「最終兵器桜」だよ！と阿鼻叫喚の中で士郎がその危機的状況を救うんですが、彼の導き出した結論としては、**『女はおっかねぇ！』**という一言に尽きまして、**僕が生協時代にパートのおばちゃんたちから学んだ世の中の真理**を、ここでもう一度再確認することができました。

Data
『月姫』『Fate/stay night』／PCゲーム（TYPE-MOON）
『君が望む永遠』／PCゲーム（アージュ）

エッチな夢見ちゃったから話を聞いてよ

白川恭子 涼子・杏子

『姉汁〜白川三姉妹におまかせ〜』

十数年ぶりに母の再婚相手の邸宅を訪れた主人公は義理の美人三姉妹と再会、同居することとなる。そんな折、義父の書斎で見つけた怪しいビンの呪いにかかってしまった！　解呪しなければ災いを招くらしく、その解呪の方法とは「女性の愛液でそのビンを満たす」。はたして主人公は、呪いを解く事ができるのか⁉

サドっ気のあるエッチな恭子姉さん、包容力のある明るい涼子姉さん、ロリっぽい妹系な杏子姉さんのジェットストリームアタックで干からびること必定の名作。

感動の再会から数時間しか経ってないのに、**なぜか風呂場で手コキ&咥えられているという間違った距離の縮め方**で急速に姉たちと仲良くなるんですが、それを見て激怒するのは杏子姉さん。この末姉だけは唯一の常識人かと思いきや、「エッチな夢見ちゃったから話を聞いてよ、あれ？　興奮したの、気合で小さくしなさい！　駄目なら私が手伝ってあげるから」という感覚のズレは**やっぱり血縁でした！**

あとは**飼い猫がタメロで喋る程度**のいたって普通なアドベンチャーゲームなんですが、相手に気付かれないように体液を採取するのが個性的です。寝静まった姉をディアハンターよろしく風下からこっそりと近づいてヨダレをビンに詰めたり、夜、愛液で濡れたショーツを洗濯入れから盗んだり…。

ちなみに、なぜか最初にたどり着いたのが**三つ頭のディルドーになって三姉妹に突っ込まれて終わる**という理解不能なエンディングだったのは、日ごろの行いのせいでしょうか？

主人公はビンの呪いによって連射可能で、股間に「はやぶさの剣」を装備した勇者よろしく1回のエッチシーンで3連射、4連射は当たり前の絶倫ぶりを見せつけてくれるボリューム感。マストアイテムというべきゲームです。

MATOME

癒し系ヒロインというよりも、途中からはイヤラシ系ヒロイン大集合になってしまった感がありますが、いかがでしたでしょうか？　「単にお前好みのエッチなヒロインを並べただけだろ」というツッコミは甘んじてお受けする所存ですが、誤解してほしくないのは彼女たちは誰にでも心や体を開くアバズレではなく、「オレだけを甘えさせてくれる、癒してくれる、優しくしてくれる、乱れてくれる」という点。

まあ読者なりユーザーなりはみんな自分を投影しながら作品を楽しんでいるのでこの論理は矛盾しているんですが、貞淑さを持ちつつ自分だけに愛情を注いで癒してくれる女の子を求めるのが男の本質。さしずめ僕は「もしもボックス」があったならば、彼女たちに囲まれながら豪邸で暮らせる世界を望みたいと寝言みたいなことを思いながらリアルな世界で日々暮らしています。

Data　『姉汁〜白川三姉妹におまかせ〜』／PCゲーム（アトリエかぐや）

SEIYU RADIO BINKAN

感度良好! ビ・ン・カ・ン! 声優ラジオ

声優のセキララな本音に七転八倒! 声優同士のヒミツの関係をポワ～ンと妄想! おもしろい番組のチョイスから一歩進んだ脳内ラジオ革命まで、声優ラジオの楽しみ方を暴走気味にお届けします!

文／小板橋英一

マイクの前の声優とラジオの前のボク

♪僕がパパになっても忘れないだろう　あの日の夜は確かに星が降ってたんだ……

「SOMETHING DREAMS マルチメディアカウントダウン」の最終回を歌ったPOAROの名曲「Dreaming」を聴けば、あの夜を共有したリスナーなら、誰しもグッと来るはずだ。

テレビ東京系が映らない地方に住んでいたオタクたちにとって、可聴地域が広く、ネット局も多いAMラジオは貴重なメディアだった。おかげで、地方では放送されていないアニメでも、主題歌だけはリアルタイムで体験することができた。

ラジオを通じて、声優たちの知られざる個性に触れることができたのも、大きな魅力だった。もしラジオが無ければ、緒方恵美の男前っぷりや久川綾のあけすけな性格を知る術はなかっただろう。どちらも、アニメで演じているキャラクターのイメージからは想像もつかない。

そんなパーソナリティを慕って、ハガキを送るリスナーたち。自分の送ったハガキが読まれることで、ラジオの向こう側への親密さが増していく。いや、自分の投稿が読まれなくたって、自分と同じような意見が読まれるだけで、自分も、まるで番組に参加しているような気分に浸れたものだ。マイクの前で話す声優と、ラジオの前で放送を聴くボク。その瞬間、彼女は僕だけのために話し掛けてくれている、と錯覚する。

いまも夢中にさせてくれる声優たちの声

パーソナリティやコーナーだけが魅力ではない。リスナー同士の横の繋がりだって。休み明けの憂鬱な月曜も、ラジオの話題で盛り上がることができた。合言葉を駅の伝言版に書き殴ったり、ベルや靴ヒモをカバンにくくりつけたり、リスナーにしか分からない暗号を仕込み、仲間意識を共有した。言葉は交わさなくとも、それだけで確かにみんな繋がっていたのだ。

軽妙なトークで共に笑い、見知らぬリスナーから送られてきたエピソードで共に怒り、レアな情報で共に喜び、そして番組の終了を共に悲しんできた。様々な感情を経験させてくれた声優ラジオは、とっても良質のエンターテインメントで、そしてパーソナリティやリスナーたちと共有できた思い出は、少し恥ずかしいけど……やっぱり僕たちの青春だったんだろう。

なんだかノスタルジーな話になってしまったけど、声優ラジオは過去のものなんかではまったくない。いまだって、声優たちのラジオ番組は僕たちを夢中にさせてくれる。アニメや声優のファンならば、これを聴かないのは損だ!

というわけで、次のページからは、オススメの番組を紹介していくので、参考にして声優ラジオを楽しんでほしい!

A&Gメディアステーション こむちゃっとカウントダウン

2002.10.12～ 文化放送 毎週土曜日23:00～24:00
パーソナリティ：櫻井孝宏・小清水亜美

「SOMETHING DREAMS マルチメディアカウントダウン」の後を継いでスタートしたアニメ、ゲーム、声優、特撮関連の歌のカウントダウン番組。通称「こむちゃ」。初代パーソナリティは櫻井孝宏・植田佳奈だった。リスナーからのアンケートをもとに、オリジナルのベスト10「こむちゃーと」を作成し毎週放送する。頻繁にゲストを招くのも特徴のひとつで、出演者が「こむちゃファミリー」として好きなポジションを選ぶという企画も行われている。ファミリーといっても親兄弟などにとどまらず実に多彩。ちなみに、パーソナリティの2人は、犬（櫻井孝宏）とミトコンドリア（小清水亜美）。ゲストは、アニソンの歌手や、音楽活動をしている声優が中心だが、大槻ケンヂを呼んだこともある。

Bunka Housou

A&G超RADIO SHOW～アニスパ！～

2004.4.3～ 文化放送 毎週土曜日21:00～23:00
パーソナリティ：浅野真澄・鷲崎健

アニラジの雄、文化放送A＆Gゾーンの看板番組として04年からスタートしたアニメ・ゲームの総合情報番組。声優・浅野真澄と、ミュージシャン・鷲崎健のコンビも定着してきた。このコンビは、かつて放送されていた番組「浅野真澄・鷲崎健のスパラジ！」でも人気を博しており、その相性はバッチリだ。新番組の感想やオススメ作品の紹介だけでなく、フリートークも必聴なキレ味で、情報番組のはずが、2人の掛け合いとゲストを迎えてのトークの盛りあがりのほうが注目されているほど。浅野の暴言&暴走がおもしろいのはもちろんのこと、それを抑える鷲崎のバランスも絶妙。この番組を足がかりに、2人ともステップアップしていったはず……たぶん。

Bunka Housou

声優ラジオの歴史と魅力

声優がパーソナリティのラジオ番組というもの自体は、かなり古くから存在していた。たとえば、野沢那智・白石冬美などが出演した「パックインミュージック」。しかし、彼らはあくまで声優兼DJというだけで、番組内でアニメの話題が挙がることはなかった。70年代後半～80年代前半には、アニメ情報を扱うラジオ番組が相次いで誕生したが、その多くは短命に終わっている。そんな中、地道にアニメ情報を発信、現在も放送が続いている長寿番組もいくつかある。これらは、いわゆるアニラジの走りと言っていいだろう。

第3次声優ブームと最盛期

その後、徐々にアニメ関連の番組が増え、90年代中盤の第3次声優ブームに乗って、最盛期を迎える。アニメ情報番組や、有名声優

林原めぐみのHeartful Station

1991.4.9～ ラジオ関西 毎週土曜日23:00～24:00
パーソナリティ：林原めぐみ・保志総一朗

Radio Kansai

言わずと知れた声優ラジオ界のビッグネーム、閣下こと林原めぐみの代表番組。ラジオ日本からラジオ関西に移動して10年以上続けられている長寿番組でもある。リスナーとの対話を大事にするラジオが少なくなっている中、古き良きパーソナリティの味を残し、リスナーからの投稿とトークを中心とするスタンスを変わらず貫いている。最近では、アシスタントの保志総一朗の人気も高く、まだまだ健在といえるだろう。若いリスナーにはちょっと馴染みにくいかもしれないが、こういったまさにハートフルな温かみを感じさせてくれる番組も貴重なのだ。学校への合格や就職を果たしたリスナーの名前を読み上げる「合格コール」のコーナーは、この番組ならでは！

田村ゆかりのいたずら黒うさぎ

2003.4.5～ 文化放送 毎週土曜日24:00～24:30
パーソナリティ：田村ゆかり

Bunka Housou

文化放送A&Gゾーンで聴取率1位を誇る人気番組。声優としての人気も高いゆかりんだが、フリートークのおもしろさもかなりのもので、女・伊集院と呼ばれるほど。かわいい子キャラでもシモネタキャラでもない、オリジナリティあふれるトークはこれまでの声優ラジオにないスタイルで、得がたいパーソナリティの一人だろう。また、インターネットでは、この番組と連動して「田村ゆかりの黒うさぎの小部屋」（db-FM 毎週木曜日更新）というインターネットオリジナルの番組も配信されているので、あわせてチェックしたい。

PONY CANYON STYLE まるなび!?

2004.9.28～ 文化放送 毎週火曜日25:00～25:30
パーソナリティ：能登麻美子・川澄綾子

Bunka Housou

ポニーキャニオン関連のアニメをガイドする番組。何はなくとも能登麻美子である。能登がポエムを読み、フリートークをし、ゲームに挑み、罰ゲームを受ける。もうこれだけでかなりおなかいっぱい大満足。開始当初は能登の単独パーソナリティ番組だったが、05年からは事務所の先輩である川澄綾子が加わり、現在のかたちに。（「まるなび!?」の「！」はこのとき追加）能登の1人語りも落ち着いた感じで癒されたが、2人でワイワイやる様子もかわいらしくて、これまた超癒される。川澄との過度な仲良しっぷりも相まってファンにはたまらない！

をパーソナリティに迎えたトーク中心の番組。それにゲーム・マンガ・ライトノベルを原作とするラジオドラマ。とくにライトノベルは、電撃文庫が創刊されるなど市場の成長期にも重なり、多くの作品がラジオドラマ化された。ラジオドラマが好評な作品は後にアニメ化されることも多かった。

深夜、しかも週末に放送が集中するようになったのもこの時期のこと。リスナー層が被るため、時間帯がまとまっていき、「アニメ枠」という総合枠ができあがった。このアニメ枠としては、文化放送の「A&Gゾーン」、ラジオ大阪の「1314 V-STATION」、ラジオ関西の「アニたまどっとコム」などがある。これらの枠では、聴取率調査週間（いわゆるスペシャルウィーク）に、前後の番組が連動してイベントを開催している。とくに、「1314 V-STATION」の特別番組「Vステ夏の陣・冬の陣」は非常に力が入っており、アニメ枠としての個性を強く打ち出している。

青春ラジメニア

1989.4.1～ ラジオ関西 毎週土曜日24:00～26:00
パーソナリティ：岩崎和夫・南かおり

Radio Kansai

1989年から始まったアニメソングの老舗。リクエストは必ずフルコーラスで流し、一度かけた曲は6ヶ月流さないという硬派なスタイルは、アニソン好きにはたまらない。数あるアニラジの中でも長寿を誇り、ラジオ関西における人気番組のひとつとなっている。リスナーはラジメニアンと呼ばれ、ファン同士の交流もさかんだ。

集まれ昌鹿野編集部

2006.4.8～ ラジオ関西 毎週日曜日24:00～25:00
パーソナリティ：小野坂昌也・鹿野優以

Radio Kansai

歯に衣着せぬ発言で多くのファンを抱える、「ヤング師匠」こと小野坂昌也が事務所の後輩・鹿野優以と繰り広げる過激なトークが楽しい。師匠のシモネタは相変わらず冴えわたっているが、それを真っ向から受け止める鹿野も、新人とは思えぬ度胸。もうちょっと恥じらってもいいのでは、という気もしなくはないが……。

伝説の名番組たち

どんなに楽しい番組でも、いつかは終わってしまう…悲しいけれどそれが現実。ということで、惜しまれつつも放送を終了した過去のラジオ番組についてもご紹介。

緒方恵美の銀河にほえろ！

1996.4.7～1998.4.5
文化放送
毎週日曜日 24:30～25:00
☺ 緒方恵美

指令・緒方恵美の漢気あふれるトークが大きな支持を得た番組。シモネタも満載だったが、まじめなハガキを送ってきたリスナーに対しては、常に彼女なりの誠意をもって対応してくれた。そんなオガメグの真摯さに惚れ込み、いまでも彼女を慕っているリスナーは少なくない。腹を割って話をしてくれる彼女はまさにリスナーにとって「兄貴」だったのだ。『エヴァンゲリオン』について、リスナー同士の議論を紹介しながら、自身の思いを語っていたのも印象的。

ツインビーPARADISE

1993.10.10～1997.4.5
文化放送
毎週土曜日 24:00～24:30
☺ 國府田マリ子

國府田マリ子がパーソナリティを務めた人気番組。「Beeメイツ」と呼ばれるリスナーたちは、横のつながりがさかんで、その連帯感の強さは伝説と化している。「合言葉は」「Bee!」という掛け合いや、リスナーはベルを身に付けるなどのお約束に、懐かしさを覚える読者も多いはず。駅の掲示板に「合言葉はBee!」の文字が乱立し、ついにはラジオで自粛を呼びかけるほどの勢いがあった。また、ラジオドラマとしても草分け的な番組だ。

ぼくのマリー

1995.7.21～1996.10.6
文化放送
毎週金曜日 25:30～26:00
☺ 岩田光央・宮村優子

岩田光央・宮村優子の黄金コンビを生み出した。2人が織り成すハイテンショントークは、これまでのアニラジ、声優ラジオという枠を越えており、宮村優子の名を一気に全国区に押し上げた……までは言い過ぎか。見逃してはならないのは、岩田光央という「踏み台」だろう。宮村だけでなく、その後は三重野瞳、中原麻衣などと組み、見事な踏まれっぷりを見せた。ラジオ企画から生まれたビデオ「踏み放題」での彼の勇姿を、僕らは忘れない。

インターネットラジオの登場

近年になって増えているのがインターネットによる配信だ。リスナーにとっては、PCとインターネット回線が必要になるが、制作費が安く済む、番組の尺を気にしなくて済む、いつでもくりかえして聴ける……などメリットも多々ある。人気のある番組は地上波で放送される場合もあるが、放送コードや放送時間にあわせて編集される場合が多く、フルで聴きたいならインターネットで、ということになる。

とはいえネットラジオは、手軽さ、制作費の安さから、ニッチなリスナー層へ向けた実験的な番組が多く、番組の規模はそれほど大きくないものが多い。そしてなにより、著作権の問題もあるので、声優ラジオの花形はまだまだやはり地上波だろう。ともあれ、これからの発展が楽しみなメディアではある。

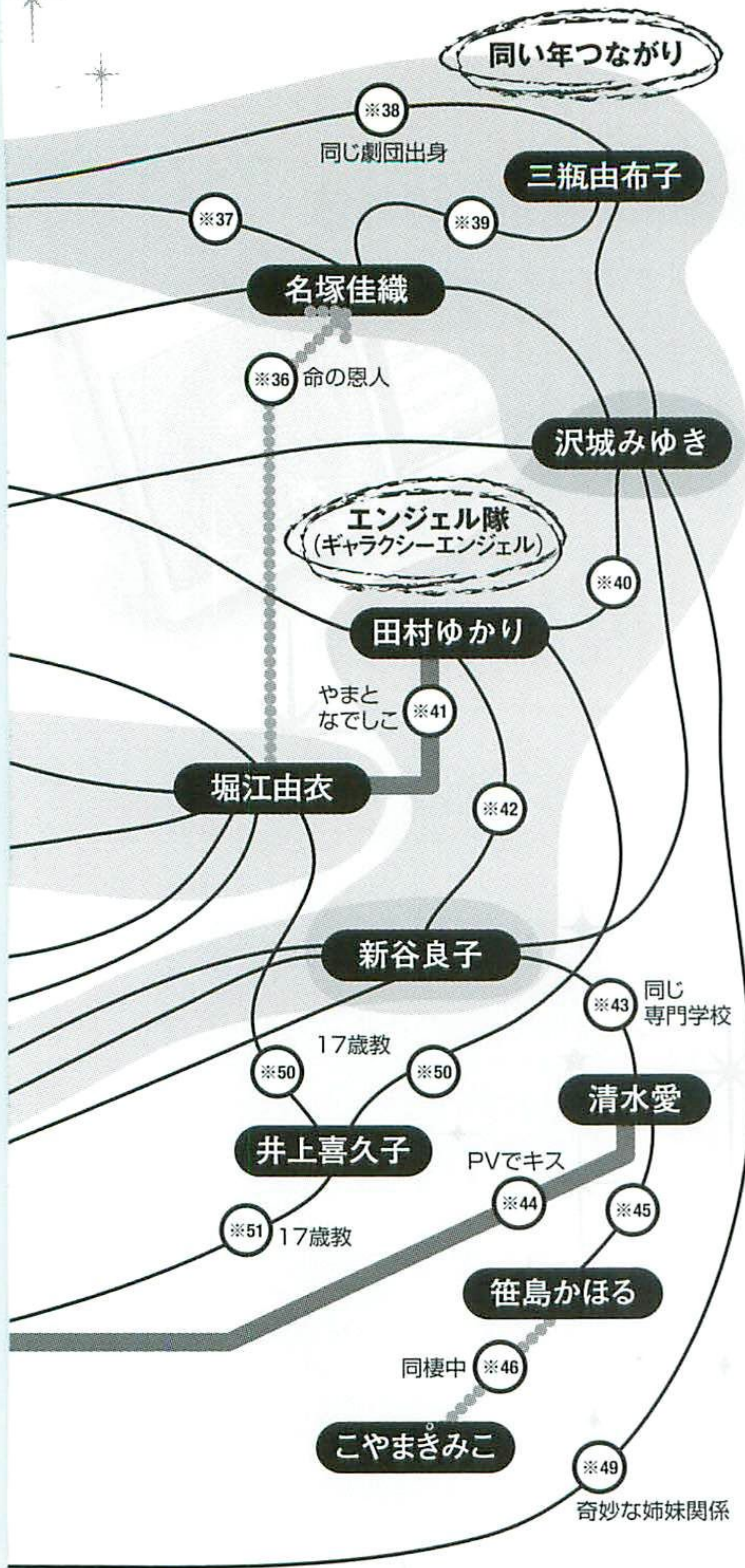
愛と友情の声優相関図

オススメの声優ラジオをチェックしてもらったところで、次に「もう一歩ふみこんだ」楽しみ方を紹介しよう。

アニメだけではわからない声優たちのプライベートを垣間見ることができるのが、声優ラジオの大きな魅力だ！　「最近○○ちゃんと仲良くなった」「また○○ちゃんとデートした」といった発言を一言一句聞き漏らさず、交友関係を把握していくという作業には、至上の愉悦がある。最近は、女性声優同士をカップリングする「百合ップル」という視点がトレンドとなっており、新たな妄想を掻きたててくれる。

さて、そんな彼女たちの関係性を相関図にまとめてみた。が、こんなのは氷山の一角。たとえば、能登麻美子に好意を寄せる声優はかなりの人数にのぼり、すべては掲載しきれない。

あなたも、独自の視点と妄想から、自分だけの声優マンダラを組み上げてみてはどうだろうか。妄想が妄想を呼び、もうラジオから耳を離せなくなることうけあいだ！

同い年つながり
※38 同じ劇団出身
三瓶由布子
※37
※39
名塚佳織
※36 命の恩人
沢城みゆき
エンジェル隊（ギャラクシーエンジェル）
※40
田村ゆかり
やまとなでしこ ※41
堀江由衣
※42
新谷良子
※43 同じ専門学校
17歳教
※50
※50
清水愛
井上喜久子
PVでキス
※44
※45
※51 17歳教
笹島かほる
同棲中 ※46
こやまきみこ
※49 奇妙な姉妹関係

ンティス３人娘。

※30　南青山少女歌劇団の先輩後輩。ユニット「tiaraway」。

※31　ラジオ「野川さくらのマシュマロ♪たいむ」に誕生日メッセージを送る。『どうぶつの森』仲間。

※32　ラジオ「野川さくらのマシュマロ♪たいむ」に誕生日メッセージを送る。『どうぶつの森』仲間。ランティス３人娘。

※33　２人で沖縄旅行（「堀江由衣の天使のたまご」より）。ユニット「Aice5」。

※34　養成所以来の交友。

※35　デビュー当時からの交友。ご近所さん。

※36　命の恩人。名塚が堀江を倒れてきた機材から、身を挺してかばった（イベント「Star Child Dream in KOBE 3rd」より）。

※37　『交響詩篇エウレカセブン』で交友を深める。同い年。

※38　同じ劇団の出身。同い年。

※39　『交響詩篇エウレカセブン』、ラジオ「エウレカセブンRADIO ray=out」で交友を深める。同い年。

※40　共演多数。エンジェル隊。

※41　養成所以来の交友。「SOMETHING DREAMS マルチメディアカウントダウン」「ラジオどっとあい　脱！やまとなでしこ宣言」「佳奈・由衣・ゆかりのかしましらじお」などラジオでの共演も多く相方的な関係。ユニット「やまとなでしこ」。

※42　ラジオ「ぴたぴたエンジェル♪」で交友を深める。エンジェル隊。

※43　同じ専門学校の出身。ユニット「めぇめぇもぉ」「Teddy milk」。

※44　「秘密ドールズ」（『ストロベリー・パニック』OP主題歌）のPVでキスシーンを見せている。「DearS×DearS」「舞-HiMEラジオ 風華学園放送部」などラジオでの共演も多い。ユニット「PoppinS」。

※45　コンビ的な関係。ラジオ「らいむいろ女学院」、ネットラジオ「らぶフェロの頑張りましょう儲けましょう」などで交友を深める。

※46　ライブにて同棲中だと発言。「かほる&きみきみドキドキHAPPY☆LESSON」などから仲の良さがうかがえた。ユニット「キュ〜ル」。

※47　『マジカノ』の共演で交友を深める。

※48　ラジオ「VOICE CREW」で交友を深める。

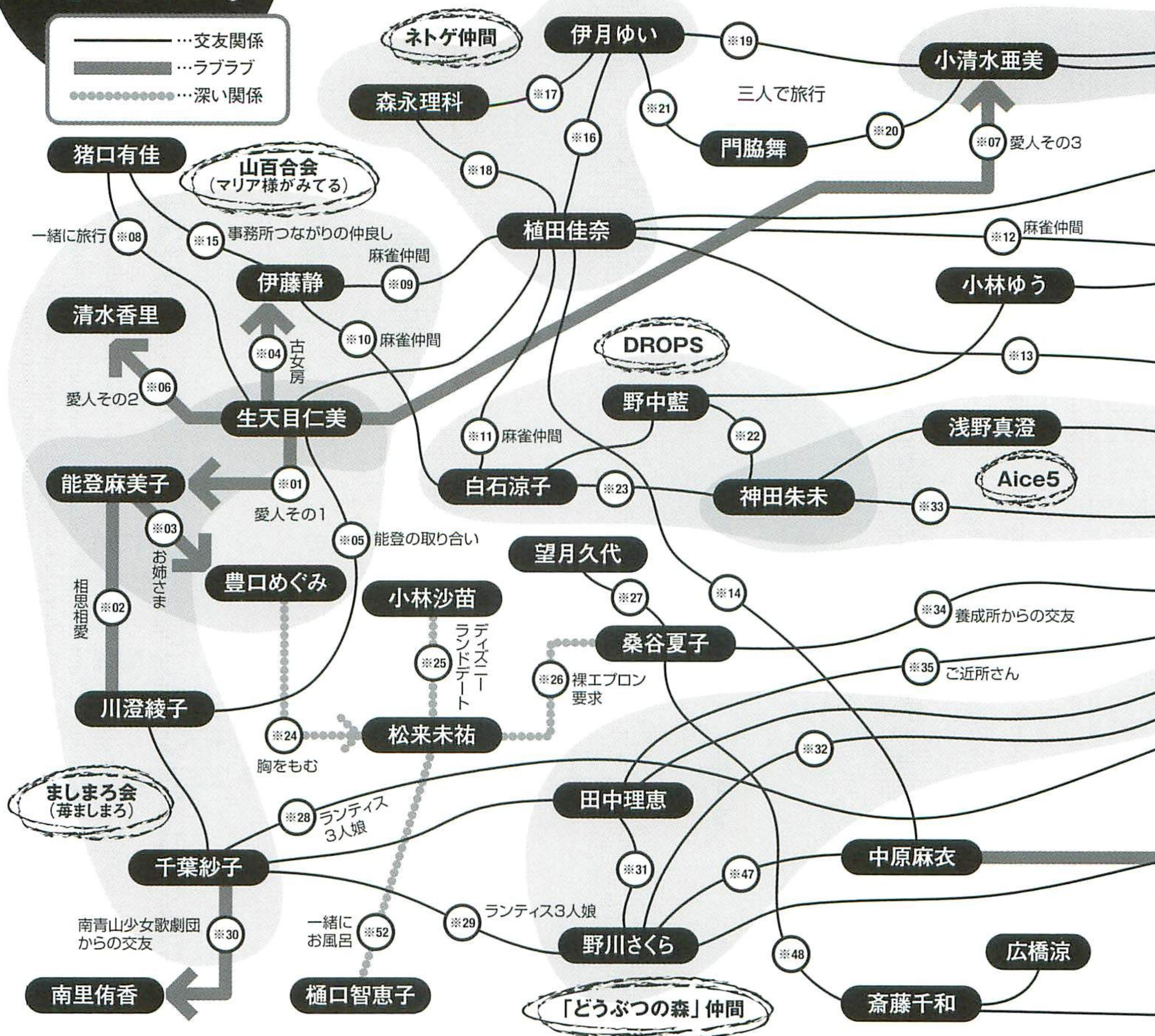
※49　斎藤のデビュー当時からの交友。共演が多く奇妙な姉妹関係が成り立っている（年齢は斎藤が上、芸暦は沢城が上）。

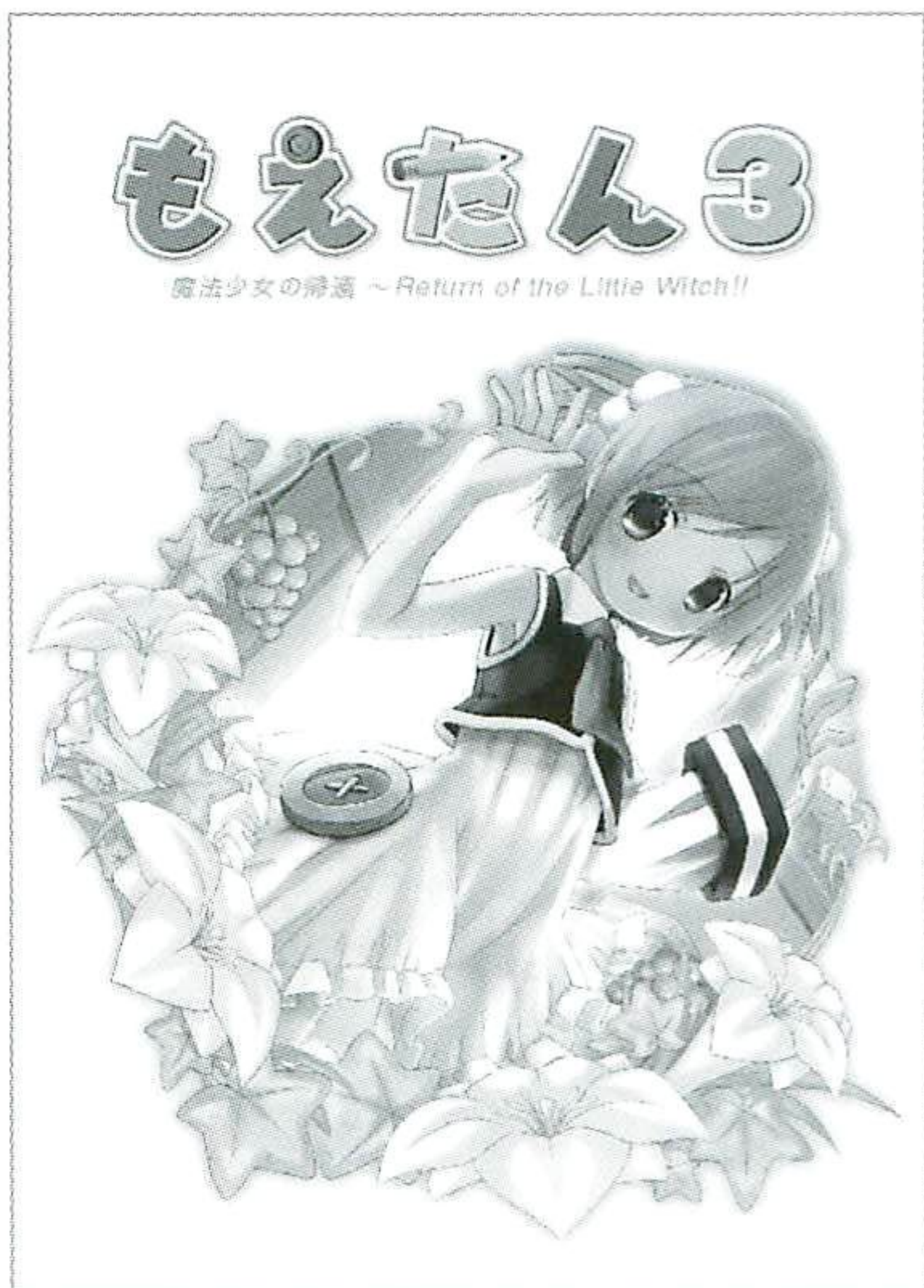
※50　井上喜久子が提唱する「17歳教」（永遠の17歳になれる。出身はお花畑。）に入信。

※51　田村ゆかりに誘われ、井上喜久子が提唱する「17歳教」に入信。

※52　横浜でお泊りデート。一緒にバブルバスに入る。（ブログ「ヒグチ風味、チエコ味。」より）

―…交友関係
━…ラブラブ
・・・…深い関係

ネトゲ仲間
伊月ゆい
森永理科
小清水亜美
三人で旅行
門脇舞
愛人その3
猪口有佳
山百合会（マリア様がみてる）
一緒に旅行
事務所つながりの仲良し
植田佳奈
麻雀仲間
伊藤静
小林ゆう
清水香里
古女房
DROPS
愛人その2
生天目仁美
野中藍
浅野真澄
能登麻美子
白石涼子
神田朱未
Aice5
愛人その1
能登の取り合い
お姉さま
望月久代
相思相愛
豊口めぐみ
小林沙苗
ディズニーランドデート
桑谷夏子
養成所からの交友
裸エプロン要求
ご近所さん
川澄綾子
松来未祐
胸をもむ
田中理恵
ましまろ会（苺ましまろ）
ランティス3人娘
千葉紗子
中原麻衣
南青山少女歌劇団からの交友
一緒にお風呂
ランティス3人娘
野川さくら
広橋涼
南里侑香
樋口智恵子
「どうぶつの森」仲間
斎藤千和

解説

※01 共演多数。愛人その１。
※02 事務所の先輩後輩。ラジオ「PONY CANYON STYLE まるなび!?」で交友を深め、相思相愛の仲に。
※03 ラジオ「いちご100% Sweet Cafe」で交友を深める。プライベートで「お姉さま」と呼ぶ。
※04 ネットラジオ「開運野望神社」で交友を深める。古女房的な関係。ユニット「生天目仁美と伊藤静」。
※05 能登を自分の膝に座らせようと取り合う（『苺ましまろ　プロローグ』より）。
※06 共演多数。愛人その２。
※07 ネットラジオ「素敵看板娘」などで交友を深める。愛人その３。
※08 ラジオ「仁美と有佳のどらごんデンタルクリニック」で交友を深める。一緒に旅行。
※09 麻雀仲間（「堀江由衣の天使のたまご」より）。
※10 麻雀仲間（「堀江由衣の天使のたまご」より）。
※11 麻雀仲間（「堀江由衣の天使のたまご」より）。
※12 麻雀仲間。ラジオ「佳奈・由衣・ゆかりのかしましらじお」で交友を深める。
※13 ラジオ「佳奈・由衣・ゆかりのかしましらじお」で交友を深める。
※14 ネットラジオ「たくろあ航海日誌」で交友を深める。
※15 同じ事務所の仲良し。
※16 同じ事務所の仲良し。趣味が合う（ネットゲームなど）。
※17 同じ事務所の仲良し。趣味が合う（ネットゲームなど）。
※18 同じ事務所の仲良し。デビュー当時からの付き合い。
※19 ラジオ「ムギュッと!双恋」で交友を深める。３人で旅行。
※20 ラジオ「ムギュッと!双恋」で交友を深める。３人で旅行。
※21 ラジオ「ムギュッと!双恋」で交友を深める。３人で旅行。
※22 ネットラジオ「カンださん☆アイぽんの ネギまほラジお」で交友を深める。ユニット「DROPS」。
※23 事務所の先輩後輩。ユニット「DROPS」。
※24 ラジオ「ATLUS presents めぐみゅうの神楽坂ハッピーチューナー」で交友を深める。罰ゲームで胸を揉む（豊口→松来）。
※25 ２人で誕生会、ディズニーランドでデートなど親密な仲（「ATLUS presents めぐみゅうの神楽坂ハッピーチューナー」より）。
※26 ラジオ「夏子と未祐のRadio トゥルーラブストーリー サマーデイズ ないと」、ラジオで裸エプロンを要求（お互いに）。
※27 『シスター・プリンセス』、ラジオ「電撃G'sラジオ」で交友を深める。同い年。
※28 共演多数。ランティス３人娘。
※29 ラジオ「野川さくらのマシュマロ♪たいむ」に誕生日メッセージを送る。『どうぶつの森』仲間。ラ

ツッコミどころ満載!
こんな本誌の未来はどうだ!?

絵／しっと

単発本として企画された本誌ですが、まだまだネタは尽きません!　もしご要望が集まるようなら、2007年の夏に向けて次号を製作したいと思います。

つきましては、みなさまの忌憚のないご意見をいただけますと幸いです。

こんなことをやってほしい!
こんなことを調べてほしい!
この人たちの話を聞いてきてほしい!

…といったようなご要望がありましたら、ぜひ編集部までお寄せください。

ご感想は本誌付属のアンケートハガキ（切手不要）かdep2@sansaibooks.co.jpまでどうぞ。

製作参加、企画持ち込みのご提案も歓迎ですヨ!

※E-mailには大変スパムが多くなっております。確実なご連絡を希望される方は電話をご利用ください。

株式会社三才ブックス　書籍第2編集部
東京都中央区京橋3-14-6　斉藤ビル2F
TEL03-3535-7331/FAX03-3567-6435
http://www.sansaibooks.co.jp/temps/

では、引き続き「現代視覚文化研究」をどうぞ〜。

残り95ページ!

おたく銃士(じゅうし)
ちゅずきん

大好き！新條まゆ先生の巻

ちゆ12歳

キーンコーンカーンコーン

ねー『NANA』の新刊読んだ？

読むわけないですー

おしゃれな女のコの漫画は『少コミ』に決まってます！

♥おしゃれッコが読む♥
♥少女まんが雑誌♥

《その他の号のアオリ》

女子中高生支持率No.1雑誌!!

モテ系女子に支持されて☆バビュンとTOP

特集 したい♥冬えっち

夏だ！えっちだ！少コミだ!!

えっちぃ？

↑右…『少女コミック』（小学館 以下同） 2004年16号 表紙より
左上…『少女コミック』2005年24号表紙より
左中…『少女コミック』 2004年07号 表紙より
左下…『増刊少女コミック』 2006年2月14日号 表紙より

※印刷部数は社団法人日本雑誌協会の『マガジンデータ2005』より

←右…『少女コミック』2006年2号 表紙より
左…『増刊少女コミック』2006年4月15日号 表紙より

『少女コミック』 2005年17号 3頁より↑

←右上…『ケダモノ少年少女』51頁より 右下…『増刊少女コミック』2003年10月15日号 101頁より
左…『増刊少女コミック』2003年12月15日号 180頁より

↑上…『秘密〜Hなナイショ話〜』51頁より
下…『少女コミック』2005年23号 319頁より

↑『少女コミック』2006年新春1号ふろく特別占い別冊 ラブ♥占い大作戦2006 125頁より

↓『TABOOに抱いて』169頁より

↓右…『覇王愛人』第8巻45頁より　左…『ラブセレブ』第3巻89頁より

新條先生の漫画の魅力は金持ちで強くて超絶美形のナイスガイ達!!

↑カンフーの達人

ものすごいエロオーラ↓

今…銀の体から

ものすごいエロオーラが!!

↑このキャラは3兆円くらいもっている資産家という設定

新人の頃はもう少し普通の少女漫画でしたけど

もっとあなたのこと知りたいのに…

あのサファイアの宝石は…輝かないの?

今見ると笑えます

そんな先生は白人好き!デビュー前田舎に住んでた頃は

アメリカ人について

～～～～～(中略)～～～～～

ここで私のエネルギー源であり、男キャラのモデルでもある、アメリカ人についてちょっと。新條は、自他共に認める、アメリカ人大好き女です。

～～～～～(中略)～～～～～

うちの田舎から佐世保が近くて(米軍基地があるのだ)よく目の保養に街をプラプラして外人を見かけてはキャーキャー言ってました。

なんたって、佐世保は、NAVY(海軍)がいるから、すごくうれしい(制服がかっこいいのだーっ)

95年頃の発言

…と街で米兵を見かけてはキャーキャー言ってた思い出があるそうですが

18歳の頃につき合っていたのは佐世保の米軍基地の海軍兵

なにをやらせてもスマートかつ大胆!!

佐世保のアーケードでいきなり新條を片手で抱きかかえておどろかせてみたり…

ディスコ(死語)の真ん中でディープキスしてみたり!

お前を抱きたい…

なんて甘いセリフは日常茶飯事!!

毎日が蕩くだけの日々だった…

最近田舎時代の話をした時は海軍兵とラブラブだった思い出話に**進化**してました

2005年頃の発言

↑『少女コミック』2005年17号 409〜410頁より

↑『TABOOに抱いて』181頁より

←カコミ内文章…『TABOOに抱いて』160頁より

あと先生の記憶の世界ではデスラーも白人風に補正されてるみたいです

昔、宇宙戦艦ヤマトというアニメがあって。そこに出てくる白い顔の悪役、デスラー総統というのが大好きで。

白い顔の デスラー

こんなんか?

なお先生は『バカでも描けるまんが教室』の中で読者の流行を研究する大切さを語っておられ

日々ボーッとマンガのネタを考えてるだけではいけないのだ!!

中学生の「今」を研究し流行をおさえ興味のある話題を知っておく

作品に出るコギャル語は研究の成果と思われます

チョー顔面ブサイク チョガンブ

あたしよりもあんなチョガンブな女がいいなんて…

超BM!! ちょうバカマルダシ

↑右上…『少女コミック』2006年19号 396〜397頁より
左上…『SEXYガーディアン』第2巻67頁より
下…『SEXYガーディアン』第1巻93頁より

そんな先生は
長崎県出身

高校時代は
日本画を志し

「そこそこの賞」をとって
大学に推せんしてもらえ
そうになったところ

父親が借金を
残して失踪

お金がなくて進学できず
月給9万円の中学校の
用務員に就職します

サッ
サッ
ガ

それから
上京して漫画家になると
アシの影響でオタク化

新條オタク語録

- 「私自身、土曜の5:00枠の“勇者シリーズ”の大ファン」
- 「私はメカ系アニメのファン。あの合体シーンとか見てるとホゥ…♥となってしまう」
- 「この仕事中は、Zガンダムというアニメを全話みてしまいました」
- 「宮村優子さん超好きです」

96年には
『**ガンダムW**』のLDを購入
仕事場に
トレーズやゼクスの
等身大ポスターを
貼りました

先生の漫画のキャラが時々「お前を殺す」と口走るのはガンダムWの影響でしょう

お前を殺す…

お前を殺す……

トレーズ

ゼクス

←右…『快感♥フレーズ』第15巻190頁より
左…『覇王愛人』第9巻26頁より

まあ
オタク一年生
なので
知識は
スカスカ
でしたけど

桜井智さん（誰ですか？知りませんけど。

※「マクロス7」の直後で
桜井智さんは超有名人

石田彰さん（すっすいません、この人も知らないんです。
氷上恭子さん（う、うっ…やはし、この人知らない。
円下桜さん（すいません新條この人知らないんです。

※少女漫画家だけど
セラムンもりりかSOSもウェピーも
セイントテールも気にしてなかったようです

↑『MakeLoveしよ!!』第2巻181頁より

そして『快感♥フレーズ』の連載を開始！

よくわかる！
快フレ第1話のあらすじ

普通の
女子高生が
超人気
アーティストHに
拉致される

Hな歌詞を作れと
命じられ処女だから書けないと
断ると、アーティストが
おもむろに脱いで第2話に続く!!

書けるような
体にしてやる…

これがなぜか売れまくり
3億の豪邸を建てた先生は
セレブな漫画家としてテレビに
出たりするようになります

↑右…『快感♥フレーズ』第1巻37頁より
左…『快感♥フレーズ』第1巻41頁より

そしてセレブ化してからの
インタビューでは……

——先生ご自身はアニメに関しては？
新條 「新世紀エヴァンゲリオン」くらいは観てましたけど、基本的にほとんど観ないです。

ちょうどエヴァの放送中に
『ガンダムW』のLDを
買った件は
なかったことにされました

↑『ぱふ』1999年10月号12頁より

↓『少女コミック』 2005年17号 410頁より

『快フレ』以降の先生は交友関係もセレブに！

24歳の時の彼は26にして年商30億の青年実業家

元芸能人

誕生日には夜景がキレイな高層ビルのレストランで

君の輝きにはかなわないけど…

などと言いつつダイヤのネックレスを送るような超キザ男!!

「快フレ」連載中の彼氏は元芸能人で年商30億の青年実業家（26才）だったとか

せやから妄…

ダメー

ドー

↓『快感♥フレーズ』 第15巻 83頁より

カラー原稿にMacを導入した時には

MACで描くのは楽しいです。
～～～（中略）～～～
しかし、なにを買っていいのかどう使っていいのか、もうさっぱりわからないので、コンサルタントさんをつけました。
～～～（中略）～～～
購入から、設置、使い方にいたるまで、すべてサポートしてもらっています。この方…MAC使いでは、日本で3本の指に入ってしまう、すごい方で、実は、新條の車仲間の一人です。

スーパーハッカーですか？

たまたま友達だった**日本で3本の指に入るMac使い**に教わったそうです

←右…『少女コミック』2005年17号 410頁より
左…『同級生 Hから始まる恋』52頁より

最近も**BMW最速と言われたメカニック**と付き合ったそうで

彼をモデルにした漫画まで描いてました

最近までつき合っていた彼はBMW最速と言われたメカニック

俺はもう速く走れない 守るものが出来たから…

…とつき合い始めにサーキットでつぶやいたおっそろしく運転のうまい男

守るものができたら速くは走れないんだ

え…

でも漫画家の仕事はちゃんとしておられたとえば02年10月には月に140頁も描いたそうです

←『覇王愛人』第3巻 91頁・101頁より

今月、カラーだけでB4で9枚…
なんだかんだでマンガの原稿が140枚ほど…
～～～（中略）～～～
なにせここ1ヶ月3時間以上、寝てないワケですから…。

ちなみに川瀬浩先生のブログによると月に90ページの仕事場でもアシスタントが血尿を出したり、トイレで便器を抱えたまま気絶したりしたそうです。

川瀬浩先生のブログ… http://ouendan.cocolog-nifty.com/blog/

ただ『快フレ』以降もセレブ級の大人気なのかというとアレで……

Cookie連載の「NANA」は16巻で3650万部

青木	僕は妹に恋をする	60万部（10巻で600万部）
青木	僕の初恋をキミに捧ぐ	40万部（5巻で200万部）
宮坂	彼 first love	40万部（10巻で400万部）
水波	レンアイ至上主義	31万部（8巻で250万部）
水波	蜜×蜜ドロップス	28万部（8巻で220万部）
池山田	GET LOVE !!	24万部（7巻で170万部）
新條	覇王♥愛人	22万部（9巻で200万部）
池山田	萌えカレ !!	20万部（5巻で100万部）
新條	ラブセレブ	17万部（7巻で120万部）
しがの	そんな声だしちゃイヤ！	16万部（8巻で130万部）

最近の少コミ漫画の平均部数

現No.1 実の兄妹が本番する話でブレイク

ベテラン 単行本派の固定ファンが多い

エロ 新條先生のエロ路線に便乗して売れた

期待の新人 「少コミ」内のアンケート人気は1位だが単行本は伸び悩む

後から来たのに追い越されてイメージほど売れてません

↓上…『ラブセレブ』第１巻 帯より
下…『ラブセレブ』第２巻 135頁より

最近の連載『ラブセレブ』では『快フレ』の夢よもう一度という編集部の願望が炸裂！

早くも「快フレを超えた！」の声・声・声!!
業界大絶賛!!
このバカ処女!! さっさと俺に夢中になりやがれ!!
まちがいなく、新條まゆの最高傑作！
全日本国民が待ちわびた!!
巨匠！新條まゆの新連載第１巻!!

↑単行本１巻の帯から早くも『快フレ』を超えたと猛烈アピール

作中にも『快フレ』のキャラが出演して『ラブセレブ』のキャラに「お前なら…俺を超えられる」と告げました

お前なら…俺を超えられる男になれるかもな…

クス…

↓『少女コミック』2005年13号 288頁より

エッチッチな最新FC「ラブセレブ」

エッチッチ

しかしそれでも「エッチッチ」は忘れない編集部！

第１話　第30話　第37話

そうして連載が続いた後、実は『ラブセレブ』で本当にやりたかった本編はこれから描く話で、今までの部分は序章に過ぎなかったことが明かされたと思ったら

新條まゆ先生より
ずっと、ずっと描きたかった話がやっと描けました!! 長かった…。今までのおもしろさはほんの序の口。序章です。

担当編集者よりナイショの裏話
いよいよここから本題突入です!!

〜〜〜（中略）〜〜〜

第４巻までが「キララ・アイドル編」とすれば、第５巻からは「銀・政治家編」そして、この第５巻からこそが本題です！この後、ヤバイくらいに面白いっすよ。ふふふ。

…その後すぐ最終回ッッ

↑『少女コミック』2005年16号ふろく 少コミFC最強ガイドブック 17頁より

終了後の先生のコメントは

・「また会えるような気がする作品です」
・「いつか銀たちを描けるのを楽しみにしています」

なんや打ち切りの臭いがするのぉ

→右…『ラブセレブ』第６巻１１３頁より
左…『ラブセレブ』第７巻１４８頁より

そんな先生の最新作は『愛を歌うより俺に溺れろ！』

主人公は見た目ナイスガイで中身ツンデレ乙女という設定

主人公の女子高生(♀)

性別…

女――

ツン

デレ

気持ちいいなんてそんな――……

はふぅ〜

……最初見た時 先生ついに気が狂ったのかと思いました

ちゆは新條まゆ先生を応援してますっ

おしまい

↑上…『愛を歌うより俺に溺れろ！』第１巻 157頁より
下…『愛を歌うより俺に溺れろ！』第２巻 71頁より

本気か狂気か?

電気街最強のPOPを追え!

上下の写真はすべて、秋葉原情報サイト「アキバBlog」で取り上げられた、「メディオ!秋葉原」のPOP※である。商品の説明とネタが渾然一体となった内容に、思わず吹き出してしまう。こんなオモシロいものを誰が作っているんだ!? その謎を解き明かすべく、取材班はアキハバラへ向かった!

※Point of Purchaseの略。店頭で販売を促進するために作られた広告のこと。

取材/伊藤真広　写真提供/アキバBlog

「メディオ!秋葉原」の店内を見渡すと、あるある、オモシロPOPがたくさん。あのユニークなPOPは誰が作っているのだろうか。さっそく、店長さんをつかまえ、疑問をぶつけてみた。

「私は**『ネタPOP』**と呼んでいるんですが、作っているのは私ひとりです。内容は基本的に思いつきですね。速いときには10分でできますし、逆に10日くらいかかることもあります」

ネタPOPを作るようになったのは1年半前。最初は文字だけの地味なものだったという。だがあるとき、ふと思いついて**『M○R』**の画像をコラージュしたPOPを作ってみたところ、ネットを中心に大きな反響があった。それがきっかけで、現在のスタイルになっていったのだ。

このページの写真をご覧になればわかるように、ネタPOPは主に、**発売前のゲームの予約を告知**するために作成される。事前予約の特典として、メディオ!独自のアイテムがつくことをアピールするわけだ。POPを見ていくうちに、それらの特典には共通点があることに気づいた。

「店舗特典としてメーカー様にお願いする**描き下ろしテレカの図案**をどうするか。それが問題でした。ただし、特典テレカは月数十枚にもなるので、1

枚ごとに図案を考えることは不可能なんです。もちろんメーカー様にお任せすることもできるのですが、それでは他のショップとの差別化をはかることができません」

そこで、ひとつのシチュエーションを決めて、すべての特典テレカをその図案で通すことにしたのだ。

「当社の担当と、男のロマンがいいよね、という話をしていました。そこで私が**『裸エプロン』**にしようと主張したんです」

2004年からはじまった特典の裸エプロンテレカ。いまでは累計で350枚を超えているという。2005年までのものが店内に展示されており（2006年分は年末までに展示の予定）、ずらりと並ぶ裸エプロンキャラたちの姿は壮観の一言。最近では、特典のテレカだけを売ってくれという客もいるほどだ。

とはいえ、さすがにそろそろ飽きてきたのでは？

「いえ、まず500枚は目指したいですね」

そう答える店長の顔に迷いはない。こだわりを持つ理由も語ってくれた。

メディオ！が秋葉原に出店したのは3年前。PCゲームショップとしては最後発組だ。同じような専門店がひしめきあい、生き馬の目を抜く熾烈な争いが繰り広げられるこの地において、ショップが独自性を出していくのは生き残りの必須条件なのだ。しかも、いまや敵は秋葉原だけではない。

「モノを買うだけなら、ネット通販でできます。注文したら24時間で届きますからね。ですから私たちは、なぜお客様がわざわざ店舗に来てくださるのか、ということを常に考えなくてはなりません。その答えが**『ネタPOPと裸エプロンの店』**なのです。想像以上の反響をいただけて、とてもうれしかったですね」

あのカオス感あふれるPOPに、それほどまでに深い意味が込められていたとは……。あらためて、「電気街POP」恐るべし！

アキバBlog管理人 geek氏は語る

秋葉原を毎日巡回していますが、面白いPOPを見つけても、翌日には撤去されていることがよくあります。どんなにデキがよくても、商品の在庫がなくなればPOPを置く意味はありません。また、もし商品が補充されたとしてもネタの旬が過ぎてしまえばやっぱりもう出番はない。

POPとの出会いは一期一会。その瞬間瞬間にこそ輝きを放つものなんだということを痛感させられています。

事件はアキバで起きている！

メディオ！秋葉原

千代田区外神田3-7-14
MYビル2階
TEL 03-5297-7227
営業時間
平日11:00～20:00
土・日・祝日10:00～20:00

ネタPOPの製作にはExcelを使っているという。

MUSASHI Gun道

取材／柿崎俊道、編集部

現場を撃て！

制作者インタビュー

The worst anime of the century

ここまでのクソアニメは久しぶりだぜ――作画崩壊が話題になりがちな昨今にあってケタはずれの存在感を放つ『MUSASHI -GUN道-』。あらゆる意味でアニメファンを震撼させた本作についてプロデューサーと監督を直撃した!!

●萱谷信行プロデューサー

「もう1回、クソアニメって言われようぜという気持ちがある」

2006年11月1日　ACCプロダクションにて

――2006年の秋に放送は終わりましたが、現在の状況を教えてください。

萱谷　この前、カンヌに出展しましてね。フランスでの放送を決めてきたばかりです。いま北米、ヨーロッパ、韓国、中国など海外に番組販売をしているところなんですよ。ムックもほとんど作り終わって、日本での発売もそうだけど、外国語に翻訳しやすいように横書きで組んでいます。

――アニメのムックも完成しているんですか？

萱谷　ある出版社で一緒にやろうという話があって、すでに作り終わっています。でも返本がこわいとかなんとか言い始めてね。いまさらなぁに考えてんだって感じだよ。

――他はいかがですか？

萱谷　『MUSASHI -GUN道-』の製作委員会には最初からパチンコ屋さんが入っているんですよ。

2007年の4月からパチンコ、パチスロの実機が動き出します。

――新着カットが入るんですか？

菅谷　そうですそうです。パチンコ、パチスロには新しいカットが入りますね。だから、いまは海外の番組販売でしょ。それと同時に日本国内のDVD、レンタルを始めている。で、今度は中国、韓国の企業から商品化をしたいというオファーが来ている。どんなものを作ってくるのかわからないんだけど、まあやってごらん、というところですかね。

制作期間は2週間しかなかった

――韓国、中国といえば、本編の作画、仕上げにはかなり海外のスタッフが参加していますね。

菅谷　スケジュールがなかったんです。だから、韓国、中国の動画制作会社を使いました。でもねぇ、画力というのかなぁ……。

――画力ですか？

菅谷　絵の力ね。これがなくてね。もう怒鳴りまくりながらやっていましたよ。でも、スケジュールがないから、ひとまずそのまま放送せざるをえなくて……。もうね、日本のサムライ姿を知らないんですよ、彼らは。着物が右前なのか、左前なのかわかっていない。韓国、中国も着物の世界だからわかっていると思っていたんだけど。

――若者はもう着ないでしょうからね。

菅谷　それから日本刀の向きね、刃を反対にもって構えている。

――みね打ちですか（笑）。

菅谷　そうなんです。鞘を描き忘れることもありましたね。それにね、主人公は2丁拳銃なんですが、拳銃を懐に入れていないカットが圧倒的に多かった。

――それは致命的ですね……。

菅谷　あのね、いまの韓国、中国には中間層のアニメーターがいないんです。ウォルト・ディズニー、マーベル、ハンナ・バーベラといったところの下請けをやっていた連中は、ほとんど60歳くらいになっています。それでアメリカの仕事が減ってきて、今度は日本の下請けをやるようになった。いま現場にいるのは韓国、中国が国策として進めてきたアニメーション学校を卒業した人たち。26～27歳くらいの連中です。言われたとおりに(動画を)割って描くことすらできない人も多い。ただスケジュールがないから、日本の作品はずいぶん海外に出していますね。

――どのくらいのスケジュールだったんですか？

菅谷　『MUSASHI -GUN道-』は放送局と放送形態でもめていてね。2006年の3月まで放送できるかどうかわからなかったんですよ。

――4月9日放送開始の1ヶ月前ですか。

菅谷　そうです。だから、第1話の制作期間は2週間しかなかった。第1話はさすがにまともにできたんだけど、2、3、4、5話はスケジュールがない中で作っていたから、いい悪いなんて言っている場合じゃない。6話で総集編を入れたから、それ以降は持ち直したけどね。

――何がそんなにもめたんですか。

菅谷　インターネット放送をBS-iで放送した1分後に始めようと思っていたんだ。そうしたらBS-iが「そんなものは認められない」と言い始めた。結局は、BS-iが日曜日、インターネットが土曜日という形式になりましたけどね。

ひどいぜ、見てみようじゃないか

――インターネットでの放送は、ずいぶん話題になりました。

菅谷　そうなんだよね。そこに弊害と喜ぶことがいっしょになっちゃった。

――どういうことですか？

菅谷　BS-iは1800世帯が見ているというけど、アニメ業界の知り合いに聞いても誰も持っていませんよ。でも、モンキー・パンチのファンだとい

菅谷信行
1944年生まれ。ACCプロダクション代表。東映動画でモノクロ時代からアニメの制作に携わる。『宇宙戦艦ヤマト』の西崎プロデューサーとの仕事をきっかけに独立。『MUSASHI -GUN道-』は『ギルステイン』に続く2番目の自社制作作品。

う人はたくさんいる。新作の時代劇を見たいけど、BS-iを持っていない。そこで鬱憤が溜まるわけですよ。秋葉原まで通ってBS-iを見ても、風景画を見せるばかりでアニメが見られるわけではないからね。

――確かに、それほど普及しているわけではないですよね。

菅谷　その鬱憤が溜まったときに、GyaOで見られるようになった。そうするとねぇ、いままでの鬱憤が溜まっているばかりに、全部ブログに書き始めた。クソアニメだなんだかんだと。よく言うよねぇ（笑）。ところがね、その中にアニメの仲間たちが参加してたんですよ。『ルパン三世』の版権を持っているのが、うちとは別の会社なんですよね。そこはモンキー・パンチの作品はすべて自分のものだと思ってるんです。そしてACCプロダクションがやっている新作をぶっ潰せ！ということでね。周囲の連中がブログで『MUSASHI -GUN道-』のことを「これはひどい」「クソアニメだ」と書き立てたわけです。

――叩かれて不安になりませんでしたか？

菅谷　そうですねぇ、製作委員会のスポンサーは「菅谷さん、どうするよ」と言ってきましたよ。6話以降で立て直すから、その後は大丈夫だとは伝えました。言いたいことは言わせようよ、とね。

――静観することにしたんですか。

菅谷　そうしたらね、GyaOのなかの書き込み欄が『MUSASHI -GUN道-』でいっぱいになっちゃった。『2ちゃんねる』のアニメ板も、いっぱいになっちゃった。GyaO全体のヒット数もシリーズ1回目から総計が、トップになってしまった。「ひどいぜ、見てみようじゃないか」といって、みなさん、見てくれてるんですよ（笑）。でも、これっていいことなのかなあ、と不安になりましたよ。そこでBS-iの人と話したら「いいことです」と言うんですよ。「そんなに心配なら6話を総集編みたいにしてみようよ」とも言うんです。

――BS-iから言われたんですか？

菅谷　そう。そしたら6話が放送された瞬間から、BS-iにガンガン電話が入ってきた。「なんで6話が総集編なんだ」「もっと見せろ」と言うんです。「もう最終回なのか」という電話もありましたよ（笑）。

――打ち切りかと思ったんでしょうね。

菅谷　終わるわけないけどね（笑）。その反響を目にして、BS-iの人が言うんです。「菅谷さん、わかるだろ。視聴者は見てるんだよ」ってね。でも、ブログであれだけひどい悪口を言われたわけじゃない？　すると「あんなものは我々は気にしません」と言ってました。

クソアニメだなんだかんだとよく言うよねぇ（笑）

菅谷、いい加減にしろよ

――放送オリジナルバージョンを収録した『封印』のBOXはどういう経緯で生まれたんですか？

菅谷　GyaOから「DVDボックスを1000部作ってインターネットで売ってみませんか？『封印』ってつけたら絶対ヒットするぜ？」って言われたんです。

――その結果、いかがでしたか？

菅谷　すごかった。即日完売でした（笑）。BS-iのほうからも、日曜日の9時半から10時のアニメ枠は絶対いいよね、と言われています。

――同じ時間帯で新シリーズが始まりますね。

菅谷　『RGB-ADV』というキッズ向けの作品です。木下ゆうき監督を筆頭に、『MUSASHI -GUN道-』とほぼ同じスタッフで制作がはじまっています。

――なぜ、第1話の前に2週間連続でスペシャル番組を行うんですか？

菅谷　普通ならアニメを始めるというのに、なぜスペシャルをやるんだと思うでしょ。僕にはね、またもう1回、クソアニメって言われようぜという気持ちがある（笑）。

——またですか!?

菅谷　30分のスペシャルは番組宣伝だと割り切っています。この時間帯の金を払うのは、こっちなんだからさ。2週間、堂々と番組宣伝を行います。さんざん引っ張っておいて、3週目にアニメがはじまったとき「またこんなのか!?」となるでしょ。ブログにまた書かれる（笑）。

——いままでのアニメ作品のプロデュースとはかなり違いますね。

菅谷　昔いたアニメ会社からは「菅谷、いい加減にしろよ」と言われています（笑）。いままでのやり方、なぜ壊すんだよ、とね。

——そういう憎まれ役になることは痛快ですか?

菅谷　別に構わないと思うよ（笑）。商売でトントンになればいいし、儲けようなんてサラサラ思っていないし。

——なるほど……。

菅谷　こういうことをわかってくれる企業があれば、アニメーターや作画監督がプロデューサーになって、作品を作っていけるわけですよ。いまの状況では、アニメ会社は作画監督に作品のプロデュースをさせないよね。銀行や一部上場企業が「あんた方は下請けなんだから余計な手を出すな」とプロデューサーの席に座る。すると、作っていてもおもしろくないわけですよ。

——実際に手を動かしている人は、おいしい思いができないんですね。

菅谷　そうです。だから、『MUSASHI -GUN道-』では監督も、キャラクターデザイナーもちゃんと版権がつきます。うちの仕事ではどんどん主張して、作品が売れればその恩恵をもらってほしい。そのかわり、変なものは作るなよ、と言っています。自分たちの名前がガンガン載って自由に作って、北米ヨーロッパにも売れるようなら、それでいいんじゃないの?　まあ、資金はかかりますけどね。僕らが頑張っていくことで、新しい人たちがどんどんアニメ業界に入ってくれるといいですね。

●木下ゆうき監督「どこがMUSASHIみたいになっても不思議じゃない」

2006年11月2日　都内スタジオにて

——シリーズを終えてのご感想はありますか?

木下　ホッとしたかなという感じですね。最後までやりたいことができなかった悔いは残ってますけど。僕が思っているクオリティではなかったですよ。他の作品では、ある程度まではいってるんですけどね。でも、あんなになっちゃって…。もし続編があれば、いいスタッフを集めてやりたいなと思いますよ。

——ネットでの評判にはネガティブなものが目立ちました。

木下　ありましたね（笑）。でもね、ネットの人たちにはね、本当に感謝しているんです。あれがなかったら、たぶん26話までやれなかった。きっと途中で辞めていたと思います。僕も打ち切りにしてくれて構わないよと思っていましたから。

——それはどの時点でのお話ですか?

木下　そうですね、最初の5話くらいでしたね。6話で総集編みたいなものを作ろうかということになって、そこからウチ（アニメトロトロ）のスタッフも使って作ったわけです。もう少しよくしようってね。ところが、これも結果が一緒でね（苦笑）。

——話によって絵の質が違うところがありました。

木下　他の作品で作監やってるのが3人くらいいる

んでね。そいつらにも参加してもらったんです。なんとか状況を打破しようとして。でも一社が頑張ってもどうにもならなかったなあ……。(次回作の)『RGB-ADV』もそうなんですけど、海外じゃなくて国内で発注してほしいですね。動画も原画も。

—海外から仕上がってきたものを直すことはできなかったんですか?

木下 無理でしたね、直しようがないです。上がってくるのがV編の日ですから。次の日が放映です。納品日に上がってくるわけです。

—通常はどれくらいなのでしょうか。

木下 普通は1週間とか2週間くらい前ですよ。上がってきたのを見て、ダメだったらリテイクして、それでまたV編に入れるんです。1週間あれば、少し手直しをしたりして。

なんというか……笑えないんですよね

—『MUSASHI -GUN道-』の進行状況はかなり厳しいものだったんですね。

木下 はい。監督の僕がV編で初めて見るわけですからね。おおー……すごいなーって。

—そのときはどういうご心境なんですか?

木下 こう……なんというか……笑えないんですよね。目の前はバカらしいことになってるんですけどね。……これどうすんだ……ってね。見たくもないですよ。V編しか見られないんだったら、もう僕は行かないと言ったこともあります。見たら2日くらい落ち込んでました。だから本放送なんか見られない。

—原画や動画の下請けを監督が選ぶことはできないんですか?

木下 制作が決めるんですよね。自分では決められないです。とにかく国内にスタッフがいないんですよ。どこもかしこも埋まっていて、仕方がなく中国産が大半でね。まず打ち合わせができない。やってもわかってくれない。そもそも力が足りないから、こちらが何を言っているかすらわかってもらえない。そういう状態でした。

—そういう状況の中でなんとか完成させた、と。

木下 やはり、みなさんの声のおかげですね。がんばれよ、と背中を押してもらってたような気がします。みなさんにしてみれば、よくもやりやがったな、という気持ちもあったのでしょうけれども。26本……なんとか最後までやろうと決意できました。

—ひどい言われように腹は立ちませんでしたか?

木下 最初は怒りましたよ。「冗談だろオイ、こっちのこと考えてないだろ」ってね。でも、こっちの都合は関係ないんですよね。画面に出てるものが、みなさんの見るものですから。そのことに気づかされましたね。だから、みなさんの言葉から勉強させてもらおうと思うようにしました。今度は、いろいろ悪く言われたようなことを全部直さなくちゃなってね。

—DVDでは修正するご予定なのですか?

木下 もちろん、できる限り修正したいと思っています。僕たちの力が疑われてしまいますからね。

—作画の乱れには、アニメ業界の構造的な問題もあるように見受けられます。

木下 そうですね。いまアニメ業界は本数が多すぎるんです。どこがMUSASHIみたいになっても不思議じゃない状態ですよ。お金の力で人を呼んでくるようなこともやってますから。それは僕らはやらないようにしてね。ここにいるスタッフでやりま

またMUSASHIみたいになるかもしれない。そのときは叱っていただきたいと思います。

木下ゆうき
『MUSASHI -GUN道-』監督。作画スタジオ「アニメトロトロ」主宰。業界でのキャリアは長く、現在は作画監督として『ONE PIECE』『DEATH NOTE』に、演出として『NARUTO ーナルトー』にも関わっている。

しょう、と。少しでもスタッフが仕事を覚えて、次にやるときにヘタだと言われたところを直していくようにね。もう中国には出してないんですけどね。残念ながら（笑）。

どんどん批判してほしい

――では、次回は『MUSASHI -GUN道-』のような超映像は見られないのでしょうか？

木下　わからないですよ（笑）。韓国でもこういうことはありますからね。打ち合わせをしても、どうにも伝わらなくて……いや、国内でもありますから。他の作品でも「これはないだろ」ということがありました。余裕があれば直せますが。最近はメジャーな作品でも、アフレコが絵コンテってことが多いです。仕方がないって言ってたんじゃあ話にならないんですが。

――とにかく時間、ということなんでしょうか。

木下　僕は思うんですけど、例えばディズニーを発注してる人たちも、特にすごいわけじゃないんですよね。ただ、時間があるところが違うんです。

――そういう事情を、批評する側は見落としがちですね。

木下　それでも、みなさんにはどんどん批判してほしいと思いますよ。僕が育てたアニメーターで有名になってる奴らがいるんですが、僕がネットでけなされてるのを見て電話をくれまして。僕をけなしていいのは、弟子の俺たちだけだってね。そしてオープニングを描き直してやると言ってくれた。じゃあやろうかってところで（26話が）終わったんですが（笑）。本当、涙が出ましたよ。すごく忙しい後輩たちがそう言ってくれたのも、ネットの人たちが話題にしてくれたからなんだよね。現場の第一線にいる連中に、うまい人間が作ったもので見返してやろうぜって思わせたわけです。

――監督は一貫してネットでの批判は構わないとお考えなのでしょうか。

木下　話のネタにできるなら、いくらでもやっていただいて結構です。「100％ゆうき（注）」とか、僕のこともいろいろいじられているらしいですが、そういうのも嫌いじゃないです。パロディもアニメーションの文化ですからね。ちゃんとやってる人もいれば、なんかMUSASHIみたいな連中もいる。そういう状態でアニメーション業界があるんだと思います。僕も「うおっ、まぶしっ」とか、ギャグとして使っていきたいです。

――最後に読者のみなさんに一言お願いします。

木下　こうしてみなさんにお話できる機会があるとは思わなかった。次は絶対いいもの作りたいと思っています。けどね、ひょっとしたらまたMUSASHIみたいになるかもしれない。そのときは叱っていただきたいと思います。

（注）「そうさ　100％ゆうき　もう笑うしかないさ～」と、『忍たま乱太郎』の主題歌に『MUSASHI -GUN道-』の映像を乗せて関係者を揶揄するMADムービーが公開された。

【MUSASHI -GUN道-】とは？

関が原の戦いの数年後、2丁拳銃で闘う1人の少年がいた――。『MUSASHI -GUN道-』は、2006年4月9日から10月29日にかけてBS-i他で放送されたアニメ番組だ。『ルパン三世』のモンキー・パンチが12年間かけて構想した痛快無比の時代劇アニメ!!…のはずが、作品の内容ではなく、途方もない作画崩壊と壮絶な設定破綻が話題となってしまった。その他の作品を寄せ付けない突き抜けっぷりは少なからぬファンを集め、数多のMADムービーが作られ、「うおっ、まぶしっ」などの台詞は流行となった。今後のアニメ作品に「これはMUSASHIを超える」あるいは「MUSASHIほどではない」と評されることを運命づけた問題作である。

●原作 モンキー・パンチ　●制作統括プロデューサー 管谷信行　●監督 木下ゆうき　●制作 ACCプロダクション制作スタジオ　●製作 MUSASHI製作委員会　●CV ミヤモトムサシ…浪川大輔／ロウニン…堀川仁／カグヤ…河原木志穂／タクアン和尚…田中総一郎

緊急すぎるぜ！　編集者Aと変臭者Bがブチまける

没「現代視覚文化研究」企画レジェンド

A：実はこれ、1年くらい準備してた本なんだよね。
B：まさに異常だったね。9割の企画が没になっていったもの。
A：打ち合わせ以前のヨタ話が多すぎたともいうよね。
B：そういうヨタ話って、特有のおもしろさがあるからね。というわけで、その一部をご覧いただきましょう。

「○○先生と結婚したい！」

A：これは文句なしブッチぎりの電波企画だった。○○のところにはスタッフが読者として大好きな女性漫画家のお名前が入ります。
B：それがヘタれて「手作りのお弁当を食べたい！」になった。
A：さらに話がヨレて「一緒にハイキング」「密着！パジャマパーティ」に展開した。
B：料理が得意じゃないらしいので「ボクの作ったおかずをお弁当箱に詰めてもらう」にもなった。
A：最終的には「ウェディング姿を見たい！」に戻って見送り。ぐるりと1周回って自分が不在になったという。
B：本気で意味がわからん。どういう流れだったんだよ。

「集まれ！ 世界のオタクリエイター」

A：これは恥ずかしい！　新しい造語のつもりだったんだよね、「オタクリエイター」。
B：「ビックリエイター」に続くムーブメントを作るつもりでした。「これは流行るwww」と思ってたのにググると3万件ヒット。
A：ものすごい勢いで既出だったというわけね。で、中身はどんなだったの？
B：タイトルしか考えてませんでした。

「ちっちゃいアニメに性欲をもてあます！」

A：これもひどいな。どうせタイトルだけだろ。
B：いや、アニメ特集中の「深夜33時」というテーマにつながってるんですけどね。どれもこれも思わず劣情を催してしまうじゃないか…。
A：お前だけだよ。それと、どの企画にも「！」つけるノリはどうかと思うよ。

「恐ろしい子！　愛と憎しみの声優百合学園」

A：いま見ると笑えるなあ。これも最終的にはまともな内容になったね。
B：「憎しみ」の方が取材できなかったんでしょ。
A：ていうか、あんまり仲が悪くなかったという説もある。
B：やっぱりタイトルだけだったんだなw

「マスター オブ アイドルマスター」

A：これは取材したかった！　全国ランカーの話を聞いてみたいもん。
B：廃人や魔人そのものにフォーカスした企画は削ったんだよね。「あなたの魔窟（部屋）を見せてください」とか。
A：第三者の視点からオタクを見るんじゃなくて、オタクな自分を晒して読者に喜んでもらう方向性でいきたかったんだよね。
B：普通の人が聞いたら引くよソレ。しかも筆者様にちょっと失礼だよ。
A：「よくぞ言った！　言ってのけた！」と感動してほしかったんです！　痺れたり憧れたりしてほしかったんです！

「妹を質に入れてでも読みたい！」

A：企画じゃなくて表紙キャッチの没案ですな。意味深かつ意味不明だった。
B：どの妹を下取りに出すかって話だから「嫁を質に入れてでも」より現実性があるんだね。普通にたくさんいるからね。
A：実際のキャッチはベタなところに落ち着いたね。
B：さすがに表紙で使う言葉は一般に向けないとまずいからね。

「おたっこNerds」

A：禁断すぎるｗｗ本誌のタイトル没案じゃないかｗｗｗｗ
B：ギエエエエｗｗｗｗｗコレにならなくて本当によかったと思うよｗｗｗｗｗ
A：そもそもの開発コードは「オタクラボ」でした。現状もなんか暫定っぽいタイトルだけど。
B：本書の題名は、由緒正しく歴史の古い研究ジャンルが由来です。略して呼ばないでください。略していいのはあの人たちだけです。超好きです！
A：まあ、そのへんで止まれ。ちなみにキャッチの「誰も略してはならぬ」は「トゥーランドット」の台詞のもじりだね。
B：そうそう、超ツンデレなお姫さまが世界の中心で愛を叫んじゃうお話です。まあ潜在的な連想でもって、本誌のモットーが本当に好きなものを「愛の名」の下に語ることだと表明したいなと。

A：話がいい感じになってきたところに水をさすようで悪いんだけど、なんでこんな楽屋話っぽいページがあるんだ？
B：それは広告が入ってないからだよ。
A：確かに皆無だｗｗｗこれはひどいｗｗｗｗｗｗｗｗ
B：こんな本でよろしければ、スポンサー様を募集してます。定価を下げたいので（涙
A：高価ですみません。もし売れゆきがよかったら次（あるのか？）は定価を見直します。定価据え置きでページ激増という選択肢もあるけどな！
B：これ以上いらんだろw
A：アンケートハガキにどっちがいいか書いて送ってくださいね♪

アニメ会の どこまでも「萌え話」

たとえ二次元キャラに恋をしても、しょせんは画面の向こう側の存在である。現実世界に生きる我々が彼女（彼）らと邂逅を果たすことは、見果てぬ夢なのだろうか？
いや、できる。
できるのだ！
この「萌え話」は、妄想の力で次元の壁を乗り越えた男たちの記録である。

サンキュータツオ／フリーの芸人。漫才コンビ「米粒写経」で活躍。某有名私立大学大学院で「日本語」を研究する学者でもあるが、浴槽を大好きな美少女フィギュアで満たして入浴する「フィギュア風呂」を敢行するなど、お茶目な一面も見せる。

国井咲也／現・アニメ会代表。メディアクリップ所属。白泉社系少女漫画とぬいぐるみのくまを愛してやまない「乙女回路（＝本人の造語）」内蔵型人間。普段は落ち着きのあるリーダー的存在だが、ひと度その妄想が暴走し始めると、メンバーの誰にも止めることはできない。

アニメ会とは!?

オタクであることを隠して活動していたお笑い芸人たちが、お互いの匂いにひかれて集結！それが「アニメ会」だ。“二次元媒体と笑いとの融合”を旗印に、これまでに40回以上のライブを敢行。『R.O.D　-THE TV-』の回では熱がこもりすぎて急遽追加イベントを行い、打ち上げでも延々と語り続けたことは、原作者の倉田英之氏をして「都市伝説でしょ？」と言わしめた。「『ローゼンメイデン』の8番目のドールを考える」といったネタを披露したり、赤松健氏に「好きな食べ物」を質問して意外な回答を引き出したりと、オタク芸人ならではの話芸で観客を爆笑の渦に包み込む。さらにはアニメ『かみちゅ！』DVD第6巻のオーディオコメンタリーに登場し、ファン視点で喋りまくるなど、その動向からは目が離せない。

沖縄の比嘉／ソーレアリア所属。漫才コンビ「ぼってかすー」で、沖縄在住の相方と「遠距離漫才」中。東京に残った理由は「沖縄にはアキバがないから」。その親しみやすいキャラクターから、週3回通っている秋葉原では必ずファンから声をかけられる。

三平×2／大川興業所属。漫才コンビ「ペイパービュウ」の他、「西口プロレス」メンバーとして『週刊少年チャンピオン』読者ページ「ＣＴＣ」を担当するなど、多方面で活躍。同人誌をこよなく愛し、「金属バット」のサークル名で自らも同人誌制作をしている。

みやじまこ／フリーの構成作家＆ライター。芸人・マキタスポーツ（オフィス北野所属）の座付き作家としてライブ構成・ネタ作りに励むかたわら、週30本のアニメ視聴を欠かさない。アニメ会文芸部メンバーとして、雑誌・書籍などの書き仕事に積極参加している。

亀子のぶお／フリーの芸人。アニメ会のビジュアル担当。コスプレをして１００人のカメコに撮影されるという修行「コスプレ百人組み手」を行う。『新世紀エヴァンゲリオン』のリリスなど個性的なセレクトで、コスプレ界でもオンリーワンの存在だ。今回の萌え話には不参加。

…と言っても萌え話って何なのかしら

よし それはこの謎の英国紳士から説明しよう

現代視覚文化研究

待った！その通りすがりの小学生の防犯ブザー鳴らそうとするの二重の意味で待った！

なんだ誰かと思ったら国井さんか…安心したよ

なぜかブザーを手錠でしっかり固定しだした！

そ それでは萌え話を説明しよう

まず二次元キャラを好きになる！

そうなると当然もっと身近に感じたくなり会いたくなる！

キラキラ

自分がそのキャラに出会うとしたら…

そういう想いを話芸にまで昇華させたものが萌え話だ！

グッ

普通は口に出すことすら禁忌なのに話芸って未来を歩きすぎじゃね？

なあに心配ない俺たちはいたって普通だ

それなら良かっー

ほっ

せいぜい熱がこもりすぎて二次元キャラが本当に見えてしまう奴がいるくらいで

ハハハ

全然大丈夫じゃないーー！

漫画・本文イラスト／井冬良

…まあ
言いたい事は
よくわかったわ

パチッ
パチッ

で
そのオタク妄想
垂れ流しが
面白いわけ？

超簡単に
要約された！

…ふっ
そのオタク妄想
垂れ流しは
面白いぞ

しまった
本人に
すぐ返されると
ちょっと面白い

話す人によって
時間性別場所等
あらゆるものに
縛られない
様々な語り口が
あるからな

あ いや まあ
縛られるのが
好きな場合は
その限りでは
ないが…

マニアック設定の
フォローいいから

また周りの人の
つっこみが入る事で
さらに面白くなる

わーなんか
聞かなくても
状況が混沌化するのが
想像できるー

ジャーン

普段はライブで
行っているが
今回はこれを
全国に伝えるため
こうして誌面で
表現されたんだ

ごめんなさい
体が言うことを
聞かないみたい
な…のっ
そ それじゃ

それは大変だ
何者かに操られて
いるんだね
いいから読もうか

グイッ

いやぁぁぁ
きれいな体で
死にたいぃぃ

いや この本を
読んでる時点で
きれいじゃないから
全然大丈夫

ば萌話へ

国井咲也の萌え話・その1

「星をつかむ男」

【登場キャラ】綾瀬風香　『よつばと！』

「すごいたくさんみえるねー」
　彼女は空を見上げた。
　僕らがいる丘の後ろにある、世界初の有人火星探査ロケットを照らすライトがなければ、かざした自分の手さえ見えなくなるこの種子島の夜は天体観測にはうってつけだ。
「あれが乙女座よね？」そう言いながら、風香は立ちあがって指差した。
「お、あってる。勉強したね？」
「なにをおっしゃる。星といえば私ですよ。星、宇宙、ロマン、夢…風香る、風香」
　彼女のどこかとぼけた調子にくすりと笑った。
　宇宙飛行士に選ばれてから5年。激しい訓練の日々に、心から笑えるのは彼女といる時だけになっていた。
「……で、あれが……咲也が行く、火星なんだよね？」
　今度はまったくとんちんかんな方向を指差している。
　僕は笑うのをこらえながら間違いを教えようと思ったが、出来なかった。
　——風香に。
　風香の頬に、淡い光が流れ落ちているのに気付いたからだ。
「……お祝いに…お祝いに来たつもりだったんだけどなぁ」
「風香……」
　そのとき満天の星空の中のひとつが一瞬だけ強く光った。
「あ………ながれ星！」
　無理に元気に振舞おうとする姿が愛おしく、そして心がずきりと痛んだ。
「あ、まただ！」
「沢山あるからね。……だからたまに手でとれる事があるんだ」
「またそんなみえすいた……」
「本当だよ。じゃ、見ててみな」
　すぐに、すっ、と光が横切った。
「あちちっ！」
「え？　え？　えっ⁉」
　グローブでボールをキャッチしたときみたいに手を動かして言った。
「とれたとれた。ながれ星」
「ええっ⁉　うそぉっ⁉」
　彼女は僕の握りこぶしをのぞき込んだ。
「はい、プレゼント」
　僕は手のひらを開く。
「これ……」
「『星といえば私』でしょ？」
　そう言って僕はダイヤの指輪を彼女に渡した。
「……結婚してください。
　僕が戻ってくる星は、『綾瀬風香』なんだ」

ツッコミ座談会

タ　素晴らしき妄想力！　普段自分の家から一歩も出ない国井さんが、宇宙飛行士になっちゃってるよ！

三　しかも『よつばと！』といったら、日常にある「ほんわか加減」がいいのに、**あえて非日常に向かってるし**…。

比　いやいやいや！　それが「萌え話」のいいところですよ！　二次元キャラとの妄想の中では、自分さえも変えられるんですよ。

三　まあね。「宇宙飛行士に選ばれてから5年」って、5年前は風香ちゃん11歳ですから。「萌え話」だから許されますが、これ**現実だったら完全に社会的モラルに反した恋愛**になっちゃいますからね。

み　そして現在女子高生の風香ちゃんとはダブルスコアの年齢差がある人がこの入れ込みようですよ。

タ　まあツッコミだしたらキリがないけど、基本的にすごくいい話じゃん！　代表のロマンチストっぷりが炸裂してますね。流れ星を取ったとき「とれたとれた。流れ星」と平然と言ってのけるあたり傑物ですよ、この人は。

み　それを言うなら、流れ星を手に受け止めて「あちちっ！」なんて、**今どきヨン様でもやりませんよ**！

比　で、手のひらを開くとプロポーズの指輪ですからね。

み　映画館でたまにやっている、古いダイヤモンドのCMかと思いました。

一同　ホント、ホント!!（笑）

比　だけど、それを受け取った風香ちゃんが「ええっ⁉　うそぉっ⁉」とちょっと信じてるところがですね、あのどっか抜けてる風香ちゃんならだまされるかもしれない、なんて納得しちゃいました。

古いダイヤモンドのCMかと思いました。

タ　あれ、比嘉くんも？　実はオレも、なんかそんな国井さんの恥ずかしいプロポーズに、**きゅんときてる風香ちゃんが見えるんだよ**。

み　確かに、風香ちゃんの「え？　え？　ええっ⁉」というリアクションがいいですよね。口の形とか想像できます。

三　まあこういう純真さが風香ちゃんの魅力だけど、**俺たちの知ってる風香ちゃんは、もうちょっと物事の分別があるよ**！　この告白後、風香ちゃんは一瞬にして正気に帰ってると思うよ。「あ、コイツおかしい！」って。

比　そうです！　それにですよ？　百歩譲って風香ちゃんがプロポーズ受けたとしても家族が反対しますよ！　特にあさぎさんが！　ていうか、**僕の恵那ちゃんが代表の妹になるなんて許せません！**

三　いつお前の恵那ちゃんになったんだよ！　比嘉君の妄想もひどいなー（笑）。恵那ちゃんも、こんな男がお姉さんにコナかけてると知ったら警戒するぜー。

み　完全に犯罪ですよね（笑）。

比　**妄想は罪に問われません！**

タ　ただ、なんか風香ちゃんのお母さんだけには気に入られてそうでコワいポポ！（興奮して語尾がおかしくなっている）

三　あの人天然だからなあ！　「青春していいじゃない、この人」とか言いかねないわー。

タ　でもさあ、最後に国井さんが戻ってくる星は、**「綾瀬風香」じゃなくて、「地球」**だよね！

三　それ言っちゃ、おしまいだろ！（笑）

※国…国井咲也、三…三平×2、比…沖縄の比嘉、タ…サンキュータツオ、み…みやじまこ

『よつばと！』あずまきよひこ（メディアワークス刊）

　ある夏の日、綾瀬家の隣に引っ越してきた、小岩井さんちの元気でかわいいひとり娘のよつばちゃん。人一倍好奇心旺盛なよつばちゃんが目にする“たくさんのはじめて”。『あずまんが大王』にて“のったりまったり系”ジャンルを確立した、あずまきよひこ氏の作品。超能力やロボット、派手な恋愛といったアニメ的な要素がどこにもない「ごくごく平凡な、そこにありそうな日常」をその類い稀な映像センスと圧倒的な画力で描く、α波全開の極上サプリメント・コミック。月刊コミック電撃大王にて連載中（06年12月現在）。

綾瀬風香…小岩井家の隣に住む綾瀬家の3姉妹の次女。姉妹は上から、大学生のあさぎ、高校生の風香、小学生の恵那。みんな美人。

三平×2の萌え話

「まず俺が海賊って設定なんだけど・プレゼント編」

【登場キャラ】たしぎ曹長『ONE PIECE』

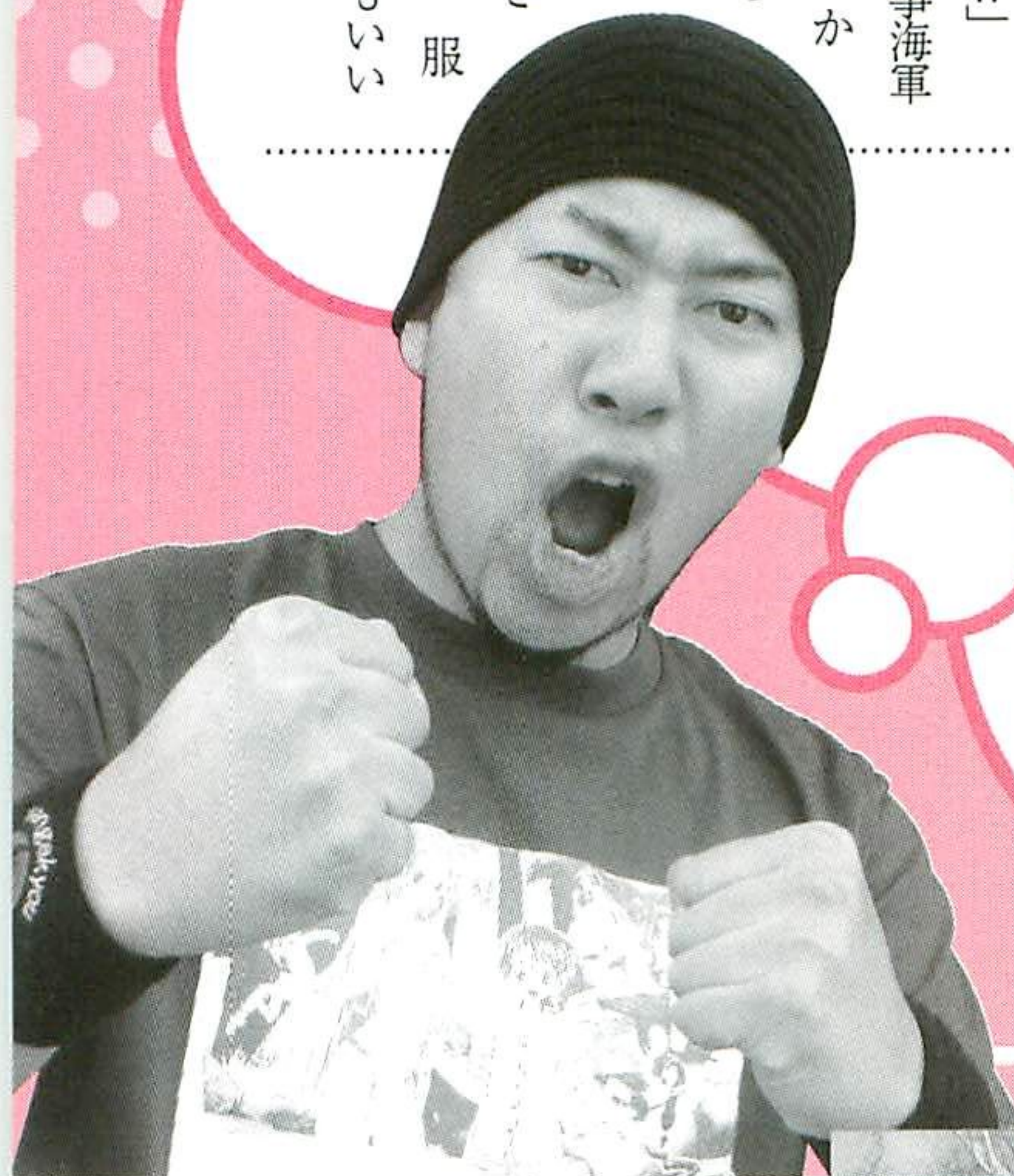
「だから『なにかプレゼントでも欲しいのか?』っつっただけじゃねえか!」
「だからなんでわたしが海賊のあなたに、そんなことをしてもらわなくちゃいけないんですか!」
「だいたいお前の方から『今日はわたしの誕生日です』って言ってきたんだろうが!」
「それはその後に『だから今日は絶対にあなたの刀を回収します』って言おうとしたんです!」
　海賊である俺と海軍のあいつ。しかもあいつは俺の持つ名刀・越乃観梅の回収にご執心だ。
　そんな関係の2人が顔を合わせれば、いつだってこうなるのは自然の摂理。
　それがたとえ、あいつの誕生日である10月6日だったところで、なんら変わることはなかったのだ。
「ったく、これだから海軍のカタブツ曹長サマは可愛げがねぇよなあ!」
「か、か、可愛げがなくて悪うございましたねえ!!　こ、こう見えても、わたしにだって可愛いって言ってくれる男性ぐらいいるんですからね!!」
「な!?」
　俺は口はよく回る方である。そんな俺が一瞬言葉に詰まった。なぜだかはよくわからないが、とにかく言葉に詰まってしまったのだ。
　トーンダウンした俺を見て、チャンスとばかりにあいつは畳み掛けてくる。
「あらあらあらぁ♪　なにか動揺されてらっしゃるようですけれども」
　得意げだ。なんだか得意げだ。

ツッコミ座談会

国　「まず俺が海賊って設定なんだけど」というタイトルからして、**いい意味でおバカ**ですね。
み　読者の皆さんはご存知ないでしょうが、この潔いタイトルで、三平さんは同人誌を何冊も出してます。
タ　よほど好きなんですね。第一この話、対象キャラである「たしぎ」という名前が1回も出てきてないじゃないですか(笑)。「呼ぶのが恥ずかしいくらい好き」な感じが伝わってきますよ。
比　こっちまで「たしぎ」って言うの恥ずかしくなってきましたよ。
国　**恋って伝染するからなあ。**
タ　なにを言ってるんですか、あなたたち(笑)。でもなんだか、この2人の関係はうらやましい!　お互い惹かれあってるのに、立場上素直になれないっていう、なんか「好き」と言っちゃいけない感じが、じれったくていいポポ!
み　高橋留美子ラブコメの男主人公への憧れが見受けられますね。僕なんか三平さんのツンデレっぷりに、**うっかり萌えちゃいました**よ。
タ　うっかりし過ぎだよ!

あくまで自分は「恋に不器用」な人なんだと言わんばかりですよね(笑)。

国　で、明らかにたしぎもすでに三平さんにデレてる状態ですよ、これは。
タ　悔しいけどどっちも応援したくなるよなあ。**楽天×オリックス26回戦を見る感じ**だよ。
比　それどっちにも感情移入してないじゃないですか!　あと僕が注目したのはですねえ、たしぎの語尾ですね。序盤の動揺もさることながら、「よお」ときて「かあ」ときたもんだ!　こんな語尾聞いたら、だれだって絶対刀あげてますって!　それをこの人は……。
タ　**「刀あげるからもう1回言って」**くらい言うよね(笑)。
国　そうなんだよ!　それに三平さん、話の中では「なぜだかよくわからないが……」って、恋に鈍感な男を気取ってるんだよ!　あくまで自分は「恋に不器用」な人なんだと言わんばかりですよね(笑)。
み　「あー、もうすごくムカつく」とか言っておいて、**実際には鼻の下伸びてる**のが手に取るようにわかりますしね。
国　で、最後メシって!　ホントになにも起こってないじゃん(笑)。これじゃマガジンのラブコメだよ。雑誌

あーもうすごくムカつく!!
「だ、誰が動揺してるってんだよ!!」
「してるじゃないですかあ!」
「だっ、だったら誰にンなことを言われたのか言ってみろよ!」
「え? そ、それは先日、6歳になる甥っ子に……」
「プッ!」
「い、いいじゃないですか別に!」
　思わず吹き出した俺に、あいつは顔を真っ赤にして抗議する。
「わかったわかった」
　なにやら気分が晴れやかになった俺は、あいつにひとつ提案をした。
「こうなったら今日は、何が何でもおまえにプレゼントを渡してやる」
「え? な、なんでですかぁ!?」
「海賊から賄賂もらった不祥事海軍曹長ってことで、お前のおっかない上官に、こっぴどく叱られやがれ!」
「そ、それは困ります!」
「いーや! もう決めた! さあプレゼントは何がいい? 服か? メガネか? なんでもいいぞ、ホラ?」
「えー、だったらその刀をくださいよお」
「え? いや、コレはちょっと…」
「誕生日なんですから、それくらいしてもらってもいいじゃないですかあ!」
「お、お前さっきと言ってることが違うだろ!」
　結局あいつのペースに巻き込まれたこの口ゲンカは、まだもう少し続きそうだ。
　いいかげん腹も減ってきたし、とりあえず飯でも食いに行こう。誘えばあいつもくるだろうか?
　通りかかった野良犬が、そんな俺らを横目で見て、大きな欠伸をひとつした。

がちがうよ! せっかく海賊って設定なんだから、たしぎをかばって敵にやられて、その返り血がたしぎのメガネにかかる、そのメガネがずれて、血を浴びてない眼で自分をかばった男が倒れるところ(このシーン、スローで)を見て、たしぎの眼球アップ、SEは心臓音、そしてたしぎ絶叫! 次回へつづく! くらいのテイスト入れてほしいよ。

タ　あんた監督ですか! **ディテール細かすぎる**わ。

み　そのたしぎの眼球アップしたとき、**うっすら涙出てる**んですよね?

国　よくぞそこに気がついたっ!

タ　やかましいわ! たしかにオレにも見えたけど! でもそうしたら、三平さん死んじゃうじゃん! 次回から、**『まず俺が遺族って設定なんだけど』**になっちゃうよ。

比　だれが書くんですか、それ(笑)。死人が書くんですか。でもそれいいかもですね。たしぎが三平さんの棺にかぶさって号泣するんですよ。で、越乃観梅は奪わずに、棺と一緒に海に……。(一同、すすり泣く)

『ONE PEICE』
尾田栄一郎(集英社刊)

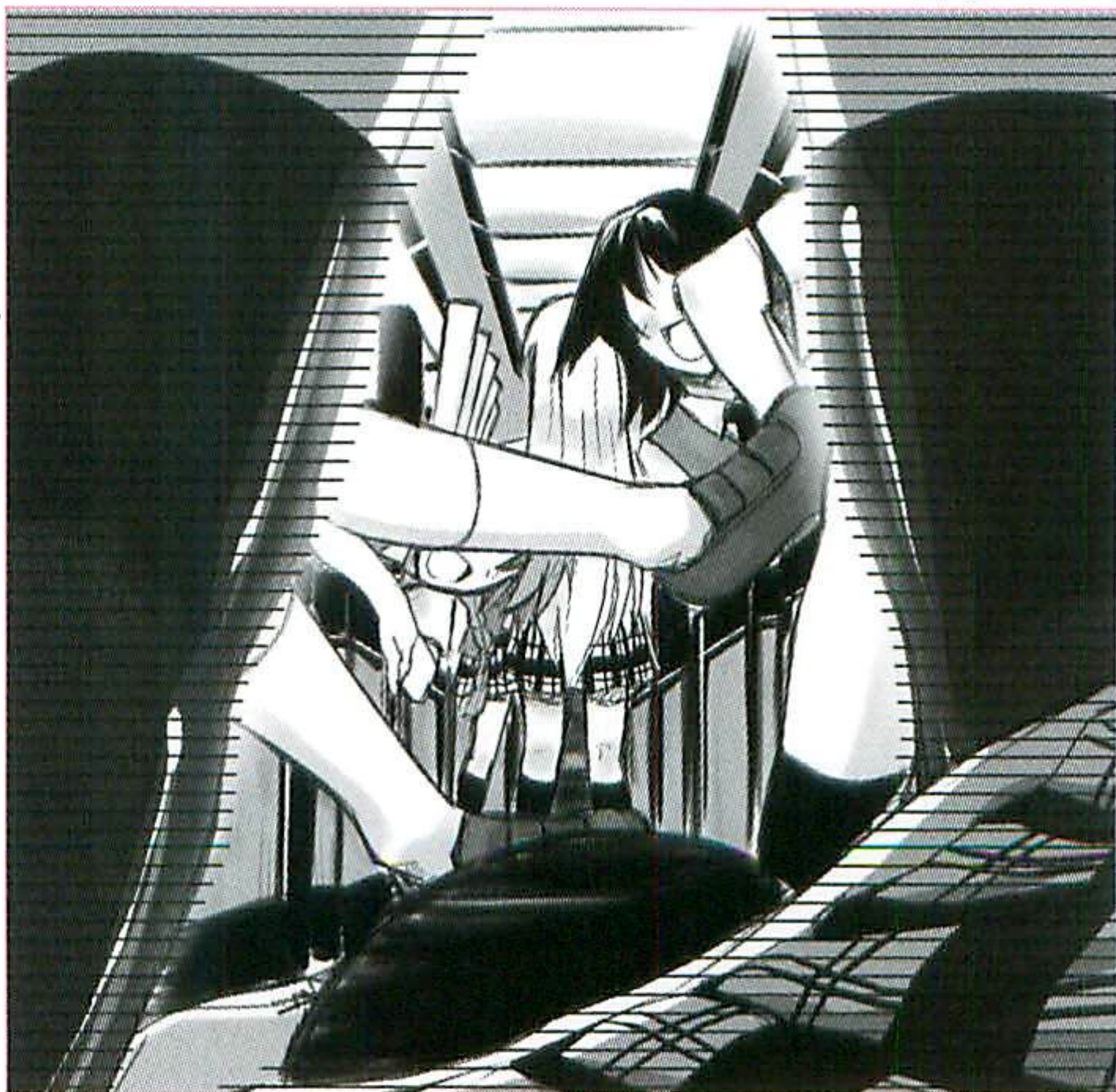
“海賊王”ゴールド・ロジャーが遺した、富と名声と力のひとつなぎの大秘宝「ワンピース」。そのロマンに魅せられた人々は海へと導かれ、世は大海賊時代を迎えるのであった。
　海賊王をめざすモンキー・D・ルフィーと、その仲間たちとの冒険を描いたこの王道少年マンガは、現在までにコミックス累計1億冊を突破。名実ともに国民的作品の仲間入りを果たしている。

たしぎ…海賊たちを取り締まる「海軍本部」の女剣士で階級は曹長。悪党の手に渡った名刀を生涯かけて取り戻すという夢を持つ、重度の刀オタクでもある。普段は天然ドジっ娘というボケ要素を多分に含んだメガネっ娘だが、ひとたび刀を振るえば鋭い女モードにスイッチが入るというギャップもまた、ファンの支持を得ている。単行本では24巻以来登場していないが、最新の人気投票でも20位にランクインと、根強い人気を保持し続けているキャラクターだ。

沖縄の比嘉の萌え話

「麻帆良中学の遠足」

【登場キャラ】麻帆良中学3-Aの皆さん『魔法先生ネギま!』

「ちょっと明日菜さん何当然のようにネギ先生の隣に座ってるんですの!?」
「はぁ? 何それ? おかしな言いがかりつけないでよねショタいいんちょ!」
「なんですって~このオジコン!」
　貸し切りバスに乗り込むなり座席を巡って委員長らしき子とツインテール娘が喧嘩を始めだした。それを止めるどころかチアをしたり点心を売り始めたりと大騒ぎしているのは麻帆良中の皆さん、今日のお客様だ。女子校の子はすごいと聞いていたがここまでとは。元気にも程がある。わ、見てる場合じゃない、止めねば!
「落ち着いて下さい!」
「うるさいですわ!」
「部外者はひっこんでてよ!」
　ばしっ! グフッ! ハリセンで吹っ飛ぶ僕。なぜ? まずい、その先には生徒さんが!
「うち、せっちゃんの隣~」
「お、お嬢様(赤面)。はっ、危ない! 神鳴流浮雲・桜散華!」
　ギャ! なんだかすごい投げ技で地面に叩きつけられバウンド! その先にも生徒さんが。助けて!
「ねぇゆえ、どこに座ろうか?」
「どこでもいいです」
「何言ってんの、パルさまが一番後ろを陣取るよ! 危ない!」
　ぶつかると思った瞬間、屋根を突き破り忍者が!
「夕映殿、大丈夫でござるか」
「やり過ぎです! 大丈夫ですか?」
「助け……」
　藁にもすがる思いで掴んだのは夕映と呼ばれる少女のスカートだった。ズルッ。もろだしになる中3女子パンティー。薄れる意識の中、最後の光景は少女の紐パン(黒)だった。
「……さん、運転手さん」
「ここは?」
「病院です。僕の生徒がすいませんでした!」
「これ……クラスを代表してお詫びのプレゼントです」
「(紐パンの子!)ど、ども。ジュースですか! ありがたい、ちょうど喉がカラカラだったんです。(ゴクゴク)ゴフッ!!」
「どうですか? 美味いですか? 苺カレーミルク」
「お、おいしいです……げふ」
「おかわりもありますです。ドンドンどうぞです(ニコリ)」
「ゆえってば、まだ絶対怒ってるね、ハルナ」
「あのまずいジュース責め、確信犯だね、あはは」
「ではお口直しにこの六甲の死水です。その後はこのしめ鯖オーレをどうぞです」
「勘弁してくらひゃい、ゴボゴボ……」

ツッコミ座談会

タ　なんなんでしょうかこれは（笑）。

み　読み始めたときには、このまま31人の生徒を紹介するだけで、比嘉さん出てこないんじゃないかと心配しました。

国　女の子も「夕映」の名前が出てくるまでのイントロ長いわー。**プログレバンドかと思ったよ**。

三　いや、むしろオレはこの登場人物の多さを評価したい！　**萌え満漢全席**だよ！

タ　一人の女の子と親密になるより、ただ大勢の女の子に囲まれたい、という欲求が上なんだね。前世は徳川家の将軍のなりそこないだったんじゃないかなあ。大奥への憧れっていうの？

三　何年越しの業をひきずってんだって話ですよ。でも比嘉くんの萌え話は、とにかく自分が巻き込まれる**内輪差型萌え話**だよ。

タ　あんのかそんなジャンル（笑）。確かに巻き込まれてますけどね。この話、単純に言うと「虐げられるなか、パンティーを見た喜び」を表現しているだけだからね！　**完全M**だよ。

み　「もろだしになる中3女子パンティー」っていう力強い字面に、比嘉さんの心の中の、正視できない部分が垣間見られます。

三　言い換えれば「覚悟」を感じるね。

国　なんのだよ（笑）。でもこのズルっと……っていうのは**赤松テイストを良く理解してますよ**。

タ　しかもですよ、セリフの主が一切書いてないのに、だいたい誰の発言か察しがつくのが高等テク！　会話の技術がこれだけの高みに達したのは、オレの知る限り**川端康成と比嘉くんだけ**だね。

比嘉さんの心の中の、正視できない部分が垣間見られます。

み　でも、全体の約7割が会話体でありながら、やってることはキートンとかの時代の無声ドタバタ喜劇ですからね（笑）。

国　それにしても、**妄想の中まで「自分」を出さないこの受身っぷり**はどうよ？

三　そう、明日菜ちゃんの「オジコン」という、もの凄く自分に有利に働く設定に、目もくれないストイックさ！

み　**無駄な謙虚さ**ですよ（笑）。

国　どうせ妄想なんですから、ここはわがままにいきましょうよ！　バスの運転手とかじゃなくて、あの『ネギま！』のクラスが高等部に上がったときの担任とかさ。つーか、オレは臨時職員になってるからね、もう。それで高等部に上がっても身長の伸びないと焦る裕奈ちゃんに「バスケは身長だけじゃないよ」と言って、彼女に新しい方向を指し示すのだ！　そして10年後…

タ　（さえぎって）どんだけ長い妄想ですか（笑）。だいたい**バスケやんないじゃん、国井さん！**

三　そうですよ、ここは比嘉くんの設定を尊重して、俺は「クラスのみんなにキャッキャッとからかわれたネギくんが、なんとかそこから抜け出して運転手の俺の後ろの席に座って、ホッと一息ついて、ミラー越しに俺と目が合ってお互いはにかむ」ってトコに持ってきたいんだけど。

タ　「ネギくんと」って、それ**思いっきり三平さんの趣味**じゃないですか！　いいサジ加減のノロケだよ。

み　最後は病院で目が覚めた比嘉さんですけど、その後すぐに**別の病院に転送されたんじゃないかと思います。「専門科」のあるところに。**

一同　（激しく同意）

『魔法先生ネギま！』 赤松健（講談社刊）

幼いころ生き別れた偉大な魔法使いである父を目指し、ネギ・スプリングフィールドが数々の困難に立ち向かい成長していく。しいて他の少年マンガと異なる点を挙げるなら、主人公ネギが天才美少年魔法使いで、10歳にもかかわらず中学校の担任で、しかもクラスの生徒31人の美少女が全員ヒロインで、なおかつ彼女たちが「ツンデレ」「メガネ」「吸血鬼」ほか、読者が思いつくであろうすべての属性を有するところか。現在、週刊少年マガジンにて好評連載中。この秋から2度目になるTVアニメも始まった。

綾瀬夕映…ネギの受けもつ麻帆良中3-Aの生徒。図書館探検部なる部に所属し、好んで読むのは哲学書。人一倍友達思いで、特に親友である宮崎のどかとのエピソードはファンの評価が高い。

みやじまこの萌え話

「あみちゃんとの思い出」

【登場キャラ】松崎あみ『アニマル横町』

毎年春が近づくと、まだ僕が幼稚園にいた頃のことを思い出す。そしてあの、幼稚園児にしては少し…いや、かなり大人びた話し方をする、しかしそれでいて園児らしいあどけなさも持った、あみという名の可憐な少女のことを。

――以下回想。

「ブランコ、となりいい?」

「ああ、あみちゃん。となり、どうぞ。…今日で、お別れなんだよね。引っ越しはいつ?」

「明後日」

「寂しく、なるなぁ」

「わたしがいなくなっても、みんなと仲良くしてよね?」

「……。僕なんてみんなから嫌われてて、あみちゃんとしかまともに話したことないし、自信ないよ…」

「積極的に話しかければ、きっとみんなお友達になってくれるよ」

「そうかなぁ…」

「きっとそうだよ。大丈夫、先生ならみんなと仲良くやれるよ!」

「あみちゃん…」

――回想中断。結局その一週間後、僕はあみちゃんのいなくなった幼稚園に辞職願を提出した。以来、現在まで親のスネをかじりながらマンガを読み、たまに深夜ラジオにネタハガキを書くという生活をしている。

こんな生活の中でもたびたび思い出すのは、とても園児とは思えないツッコミ技術を持った、あみちゃんのことだ。

――以下再び回想。

「先生っていつもここにいたよね。っていうかこのブランコ、先生の

ツッコミ座談会

三 これ**今回一番の問題作**じゃないですか(笑)。みやじまこの役柄が「先生」だったことが発覚した瞬間、俺は戦慄を覚えたよ!

比 その通りです! 中盤でのドンデン返しなんて、**『シックスセンス』以上! 『エヴァ』最終回以来の衝撃**ですよ!

国 構成作家ならではのトリッキーで巧みな構成なんだけど、みなさん、これにダマされちゃいけません。よく考えると、現年齢と幼稚園児だから、**余計いかん**だろう(笑)。

タ ハタから見たら単なる親子ですからね。それにしてもあみちゃんってのは「子供らしからぬ子供」ってことで、外見と内面のギャップを出した、新たな魅力満載の娘なんだね。

三 なんといってもツッコミできるからね。俺たちもあみちゃんにツッコミしてもらえるんだったら、**芸人として持てる力すべてを総動員してでもボケ倒します**わ。

比 僕もあみちゃんとM-1出たいです! 小さくてマイクに届かない格好なんてされたら、カワイすぎて思わず見入っちゃいますよ!

タ じゃあ**ネタできない**じゃんか(笑)。

ものすごい的確なお説教を幼稚園児にされてますよね。

国 でもこの話、冷静に聞くとツッコミ通り越して、ものすごい的確なお説教を幼稚園児にされてますよね。

三 しかもそのお説教を受け入れずに、あみちゃんいなくなったら辞職って、**言うこと全然聴いてない**(笑)。

国 それに辞職後ニートって! むくわれないなぁ、あみちゃん。

比 その通りですよ! こんな展開、『シックスセンス』以上! 『エヴァ』最終回以来の衝撃ですよ!

タ おまえはそれしか言えんのか(笑)! その上ニート化したあとにハガキ職人って、**横綱引退してから絵本を書いた貴乃花くらいの振れ幅**じゃん。

三 絶対ラジオの投稿のPNは「あみちゃん大好きっ子」ですよ。

国 あと、「アニマル横町」の扉の「カギ」という、作品の中核をなす重要な設定に自分が関わるという妄想は、見落とせない症例です。

三 しかも、同級生っていう設定だとか、あみちゃんが大人になってからの設定という手もあるのに、あえて先生と生徒っていう難しい設定に踏み込んでんだもん。**妄想の自由度をわざわざ狭めてる**ところがストイックだ

背じゃ低すぎない?」
「…あみちゃん、僕なんかに構ってないで、みんなにもお別れ言ってきなよ」
「大丈夫。みんなにはもう、お別れ会してもらったし、それに…」
「みんなと一緒じゃ楽しくないかい?」
「そんなことないけど。ただ…」
「まあ、あみちゃんのツッコミに見合うボケをかましてくれる子なんてココにはいないもんな。先生とブランコみたいなもんだ。あはは」
「って先生と一緒にしないでよう! …あ、ごめん」
「いやぁ、あみちゃんの最後のツッコミかと思うと、感慨深いよ」
「や、そんな感慨にひたられても…。っていうか先生オトナなんだから、もっと広い視野で世界を見た方がいいんじゃ…」
「世界、か。……そうだ、あみちゃんに、僕からお別れのプレゼントをあげるよ。…はい、これ」
「ありがとう。…おもちゃの、カギ?」
「あたらしい世界への扉を開くカギだよ。…って何、その疑いの目はっ!」
「えへへ。子供だましくさいけど、ありがとう。大事にするよ」
「……うん」

——回想終わり。今、僕は一枚の写真を見ている。それは、あれから一年後、幼稚園から転送されてきたあみちゃんからの手紙に同封されていたもので、あみちゃんはパンダやクマやうさぎと楽しそうに笑っている。彼女は無事に「あたらしい世界」の扉を開いたようだ。それにしても、相変わらず元気そうだな…みんな。

よ。**もしくは要注意人物だよ。**

比 たしかに同級生という設定だったら安心ですね……ハッ、(キラ~ン)使える! 僕も幼稚園児という設定ならっ。

三 **おまえも要注意人物だよ**(笑)。

国 ただですねえ、このままいくと彼はあみちゃんにとって「小さい頃の思い出の人」になる可能性は高いですよ。あみちゃん、真面目だから高校生になってもテディ・ベアとか部屋に可愛く置いておくんだろうなあ(遠い目)。

比 しかもつらいことがあったときには、枕かかえて、パンダさんに話しかけたりするんですよ(遠い目)。

タ でも次の日学校に行く途中にコンクリートから生えてるタンポポを見て、勇気づけられたりするんだろうなあ(遠い目)。

三 みんな戻ってこーい! これほどニートが人の心をつかむとはっ。「新しい世界」よりまずは**自分の部屋の扉開けろよ**(笑)。

『アニマル横町』
監督/西本由紀夫(GENEON)

TVアニメ。05年10月より1年間(全51回)放送。前川涼による原作は「りぼん」に連載中(※萌え話の設定はアニメに準拠)。

幼稚園児のあみちゃんが引っ越してきた新しい部屋には、なぜか床のど真ん中に謎の小さな扉が……。さらに中から人間の言葉を話し二足歩行する動物たちが現れて二度ビックリ。聞けば床の扉は「アニマル横町」(通称「アニ横」)と呼ばれる異世界へ通じており、彼らはそこの住人だという。動物たちはそれから毎日部屋に遊びに来てはハチャメチャなことをしでかすので、あみちゃんはツッコミを入れるのに大わらわ。

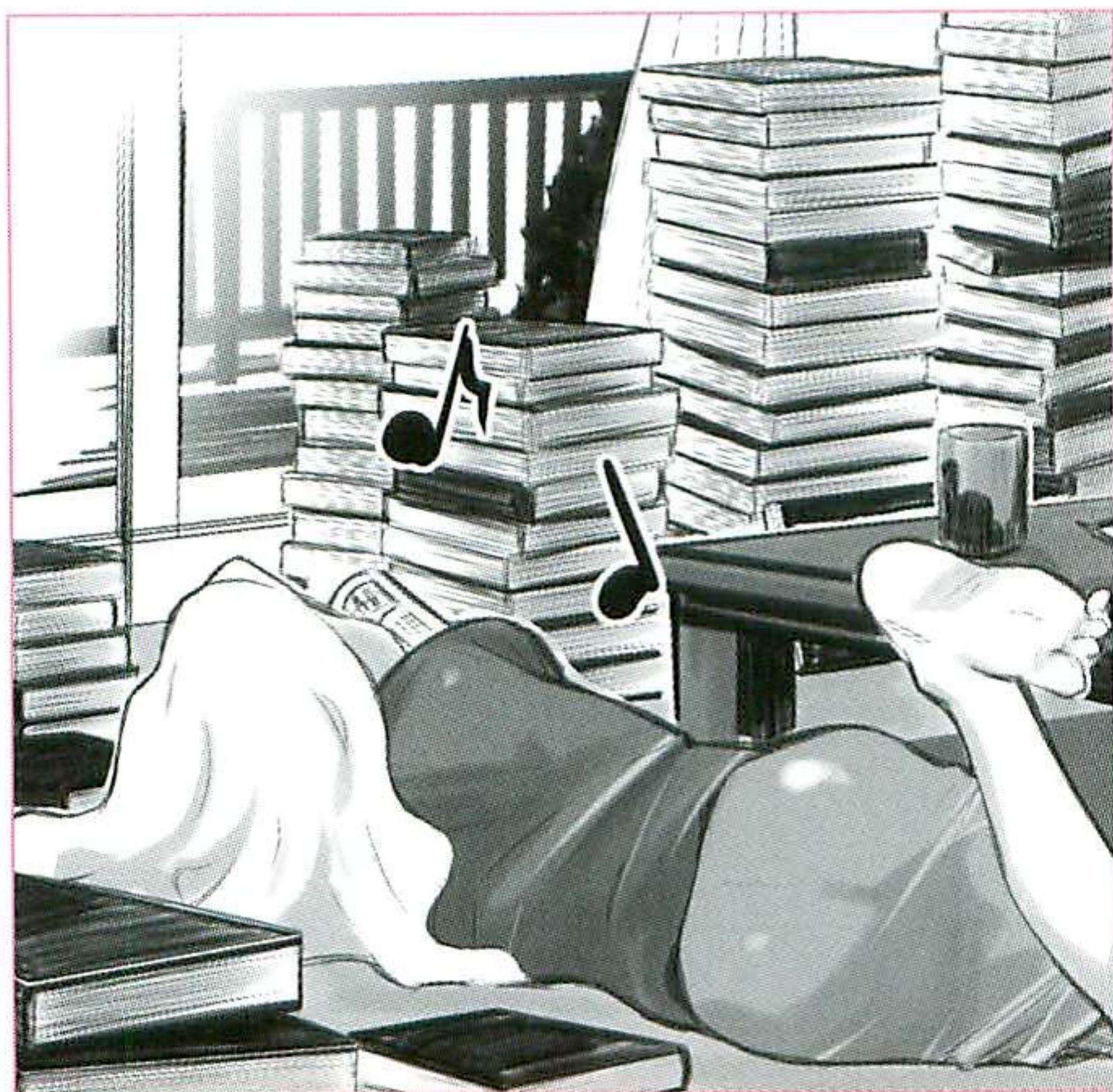
松崎あみ…5歳の幼稚園児。明るく素直な性格で基本的に優しい子だが、時々調子に乗りすぎた動物たちにキレることも…。幼稚園児にしては常識外れなほどの常識人。趣味はお菓子作り。(CV 江里夏)

サンキュータツオの萌え話
「夢の結婚生活」

【登場キャラ】 ミシェール・チャン『R.O.D -THE TV-』

オレとミシェールさんが結婚して、そろそろ2年になるかな。

結婚式は、2年前のクリスマスに、ミシェールさんが知ってる教会で挙げました。式には、ミシェールさんの妹の、マギーさんやアニタちゃん、それにねねね先生や読子さん、ジュニア君たちも参列してくれました。

あのときは、アニタちゃんが「ミー姉ェがこんなキモい奴と結婚しちゃ、私が恥ずかしいじゃん！」とか言って、暴れて大変でした。教会での誓いのキスも、しようとしたら紙が飛んできて阻まれるし、披露宴でのケーキの入刀もオレたちが切るまえに紙で切っちゃうし。それでも、肝心のミシェールさんが人生で一度きりの結婚式をめちゃくちゃにされたのに、「まあまあアニタちゃん、わたしがだれかにとられてしまうのが、そんなに悲しいのねっ！ カワイ～ッ」なんて言って抱きしめてて、全然落ち込んでなくて良かったです。

それにしても、結婚式で着てたミシェールさんのチャイナ服、綺麗だったなあ。

そんなこんなで一緒になったオレたちなんだけど、結婚してからは、ミシェールさんは、掃除もせず、食事も作らず、いつもゴロゴロしながら本ばかり読んでいます。ま、覚悟してた、っちゃあしてたんですけどね、さすがにこれじゃ不健康なんで、こないだ料理に興味持ってもらおうと思って、2人で料理教室行きました。

「料理はマギーちゃんにまかせっきりだったから、わたし自信がなくて、オホホホ」なんて謙遜だと思ってたけど、甘かったです。包丁で自分の手を切るならまだしも、なんでかテーブルを挟んで対面で作業してるオレの手を切りましたからね。血まみれでしたよ。

ミシェールさんは、「あら、前より下手になってるみたいねー」って言いながら、自分の頬をつねって反省してましたが、あれは反省したフリだって、結婚しているオレだけはわかります。

そんなわけで自由気ままなミシェールさんですが、休みの日には、2人で昼間からトランプをしたり、本の朗読会をしたり、クロスワードパズルをしたりして、仲良く暮らしています。

今年のクリスマス。2人の結婚記念日には、つもり貯金で貯めたお金で、ちょっと早いけど銀婚式の指輪をプレゼントしようと思います。喜んでくれるかなあ。

とにかく、なにを言いたいかっていうと、オレ、いまとっても幸せでっす！

比　おおっと！　結婚スタートですか!?　**なぜ誰も反対しなかったんですか!?**　ていうかミシェールさんはショタコンだとばかり思ってたんで尚更ショックです〜っ！

三　バカップルのノロケ話聞いてるような錯覚に陥る、**天然アシッド系の萌え話**だよ！　どっちもイッちゃってるよ、コレ！

み　仮に、三姉妹が重要なことを決めるときにはいつもやってる「三姉妹会議」でこの結婚が議決されたんだとしても、僕は断固反対し続けますよ！　ハンストもやむなしです！

国　しかも口調がなんだか、**駄目なオサレ文学作家のインタビューみたい**で腹立ちますわ。

三　しかし、俺たちにはもっと気になることがある！

国　そう！　このドタバタ結婚式、俺たちは呼ばれているのか!?

比　当然です！　呼ばれてなくてもいきますよ！　いや、あえて僕は出席拒否だ！　タツオさん、**あなたはこの現実を重く受け止めるべきだ！**

国　現実って認めちゃってるよ（笑）。でも妄想ですらアニタに「キモイ」といわせてるあたりが、この男のMっぷりですよね。

み　僕にしてみたらアニタちゃんに反対されてるって状況自体、もう嫉妬の対象ですよ！　**タマタマタマ…。**

国　結婚式はもっとグチャグチャになってほしいね。ブーケもアニタの紙ナイフでバッサリやられてるだろうし、マギーちゃんの紙傀儡も派手に壊されて紙吹雪のライス・シャワーになってますよ。

み　見えますね〜、光景が（笑）。新婦の挨拶で、マギーちゃんが「…むひゃ。…むひゃ」って泣いちゃったり。

妄想ですらアニタに「キモイ」といわせてるあたりが、この男のMっぷりですよね。

三　**マギーを泣かせるようなことは俺が許さん！**

み　式の最後に、妹2人で作った紙製のくす玉がサプライズで用意してあって、中に「ミー姉&タツオおめでとう」と書いてたりするんじゃないですかね。でもアニタちゃんの字で「タツオ」の前にでっかく「バカ」って（笑）。

比　**僕それ記念にもらって帰ります。**

三　プライドはないのかお前には！

み　あの……マジで不本意ながらなんですけど、三姉妹＋タツオさんで同居という形であって欲しいですね。だって、三姉妹は何があっても離ればなれになっちゃダメじゃないですか！

三　お前はどんだけ懐が深いんだよ。でもこの結婚生活、ツッコミ不在の無法地帯になってるはずだから、**俺がたまに行ってやんないと収拾つかないはず**なんだよ。

比　なに三平さんも介入しようとしてるんですか！

三　で、マギーは「姉さんには三平さんみたいな、しっかり怒ってくれる人の方が……」って思ってるんだよ。で、俺がそれ知って落ち込むの。マギーの俺への脈のなさに！

み　三平さん最終的にどうなりたいんですか（笑）。

三　俺には見えるよ。タツオとミシェールさんとの結婚について、**俺に悩みを相談しにくるジュニア**の姿が！　そういう意味では、俺はこいつとミシェールさんの結婚を祝福するよ！

国　そっちに走ったか（笑）。

『R.O.D -THE TV-』 監督／舛成孝二　原作・脚本／倉田英之（アニプレックス）

倉田英之による「R.O.D」（Read or Die）シリーズは、小説、OVA、TV、漫画とメディアミックスされている。ＴＶ版では、紙を自由に操ることができる「紙使い」の特殊技能をもった三姉妹が活躍する。後半には元祖「紙使い」の読子・リードマンも登場。世の中のだれに対しても胸を張って「これ、見てください！」と言える、倉田先生渾身の傑作！

ミシェール・チャン…紙使い三姉妹の長姉。三姉妹は上から、ミシェール、マギー、アニタ。ミシェールさんは、料理下手だったり傍若無人な振る舞いをしたりと、姉らしからぬ天然な面が際立つが、ここぞの時の頼もしさや、失礼さをカバーして余りある愛嬌も持ち合わせている。
ジュニア…ＴＶ版に出てくる、物体を透過できる美少年。ミシェールさんのことを女性として意識している。

国井咲也の萌え話・その2

「19 Nine-teen」

【登場キャラ】ハモン　『機動戦士ガンダム』

分かっている――

ラル様を失った木馬への突入白兵戦の後も、この部隊は一人として欠ける事無く、わずか19名という残存兵力ながら、今も木馬を狙っている。

これは――

明らかに命令違反なのだ。

万が一、作戦が失敗に終わった場合は即時撤退。それがラル様の最後の命令だったのだから。

「整備、御苦労でした」

美しく澄んだ声に手が止まる。

パイロットスーツを着たハモン様が立っていた。もう出撃のタイム・リミットだ。

「よくここまでやってくれました」

「はっ。あとは我々19名、一丸となって木馬に挑むだけです！」

ハモン様はそこで首を横に振ると出撃は18人で行なうといった。

私は意味がわからず聞き返す。

ツッコミ座談会

比　ちょっとちょっとぉ、プレゼントが『命』ってなんですかぁ！ **『世界』とか『命』とか、デカすぎるわッ**（笑）。

三　ここまできたかって感じですね。そして国井さん、ついに『機動戦士ガンダム』を投入ですよ！

タ　しかもファーストシリーズ。さあ、**聞かせてもらおうか、国井咲也の妄想とやらを！**

比　もう聞いたあとのコメントじゃないですか！（笑）それに今の発言、シャアのセリフのパロディだと何人が気づけるんですか。

み　いうまでもなく本編ではランバ・ラルの追悼部隊は「18人」なんですけど、「プラス1」として「行間」に干渉するという、**正攻法の萌え話**ですね。

タ　それにしても、思いっきり「いい話」ですよね。涙が出ちゃう。なんだかズルいですよ。

比　綺麗な話ですよ。でも僕は最後のほう、ハモン様を**「彼女」って呼び方に変えてる**ところを見逃しませんでしたよ！

三　「木の葉を隠すなら森の中」の手法ですよ。けっこう根の深い妄想ですよ、これは。

比　しかも整備兵って！ 地味なとこチョイスしますねー。どうせジオン兵やるならいろいろあるでしょうに。たとえば**僕だったら幼き日のキリシア様の初恋の教師役で……**。

三　待て、なんにでも「幼き日の」を付けるな！（笑）

タ　うん、整備兵とは、目立たないところで介入してるね。しかも自分だけが助かるって設定ですから、切ない話だよ。

三　国井さんはスラム出身って設定、好きなんだよな。なんの反動なんだろ？

タ　「ハングリー精神」とか「下剋上」みたいなものに憧れてるんじゃないでしょうか。裏返すと、実際には持ってないモノってことになりますけど（笑）。

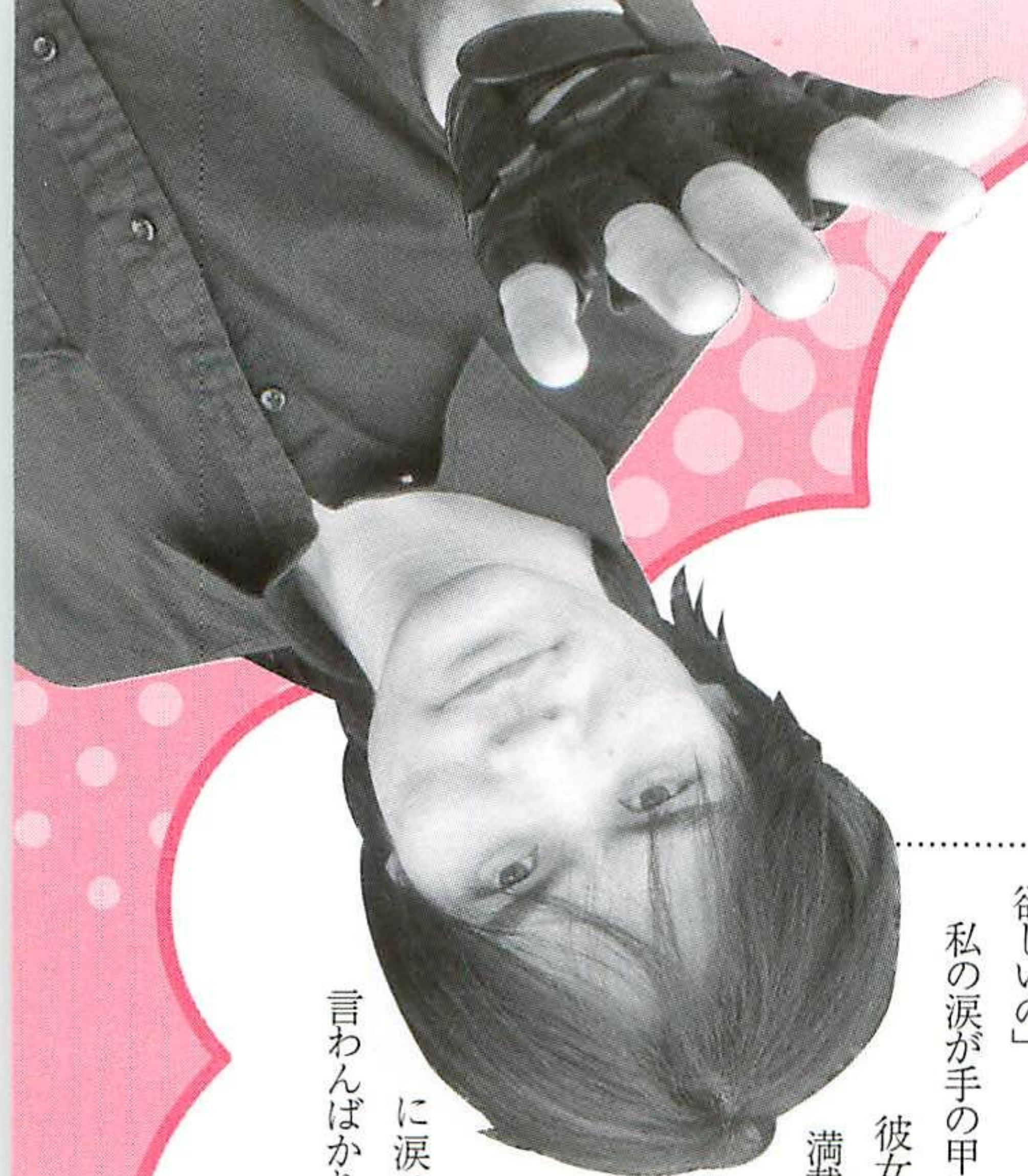
比　いや、**単に「不良」に憧れてる**んですよ、きっと！

三　そっちか！

み　ランバ&ハモンさんに会ったときは、ちょっとトンガってたりしたんでしょうね、サクヤ少年。

タ　**マイナスドライバーのように**ね。

三　やかましい（笑）。あと気づいた

そのうち「俺はこの汚れた手でお前を抱きしめる資格はない！」とか言いますよ、この人。

「どういう意味でしょうか?」
「サクヤ、お前には別の任務を与えます。白いモビルスーツのパイロットの名前がわかりました。それを本部に伝えてきて欲しいのです」
私は愕然とした。
「な、何故です!? 私だけ逃げろと仰るのですか!」
ハモン様はじっと私の眼をみつめたまま動かない。
「ラル様にあのとき、あのクリスマスの日に拾っていただかなければ、私はずっとあのゴミための中で、ただ死んでいないというだけの生活でした……。私はラル様に『世界』を……『命』をプレゼントしていただいたのです! その命を、ラル様のために使わずにいろと!? 私だけ逃げのびて生き恥をさらせとっ!?」
ぴしゃり、とハモン様の美しい手が私の頬を打った。
そしてハモン様はスーツの手袋を外し、素手でそっと私の油まみれの手を握ると、私達は死にに行くわけではなくてよと前置きしてから続けた。
「……お前はまだ若い。あの人があげた命だからこそ、お前はここに残って、私達の帰りを待っていて欲しいの」
私の涙が手の甲に落ちる。
彼女が乗る、爆薬を満載したギャロップを整備した機械油がそれを弾いた。
まるで――
まるでこの出撃に涙は不要なのだと言わんばかりに。

のは、「手」へのこだわりですよ。ハモン様が「美しい手」に対して、サクヤは「油まみれの手」ですからね。

比 あー、確かにそうですね! 涙が落ちたのも手の甲になってる!

三 そのうち「俺はこの汚れた手でお前を抱きしめる資格はない!」とか言いますよ、この人。**手には絶対トラウマがあるな。**幼稚園の頃、泥遊びをして保母さんに怒られて、**お尻叩かれたのに性的興奮を覚えた**とか。

タ 性的興奮かよ(笑)。でも手の描写は世界観に一役買ってますな。

み そしてこの話の後のことなんですけど、この展開で行くと、本部で戦死を知って**敬礼しながら「ハモンさぁ～ん!!」**でしょうか。……名セリフ泥棒ですね(笑)。

タ 萌え話が必ずしも「相思相愛」ではないって新しい形ですね。

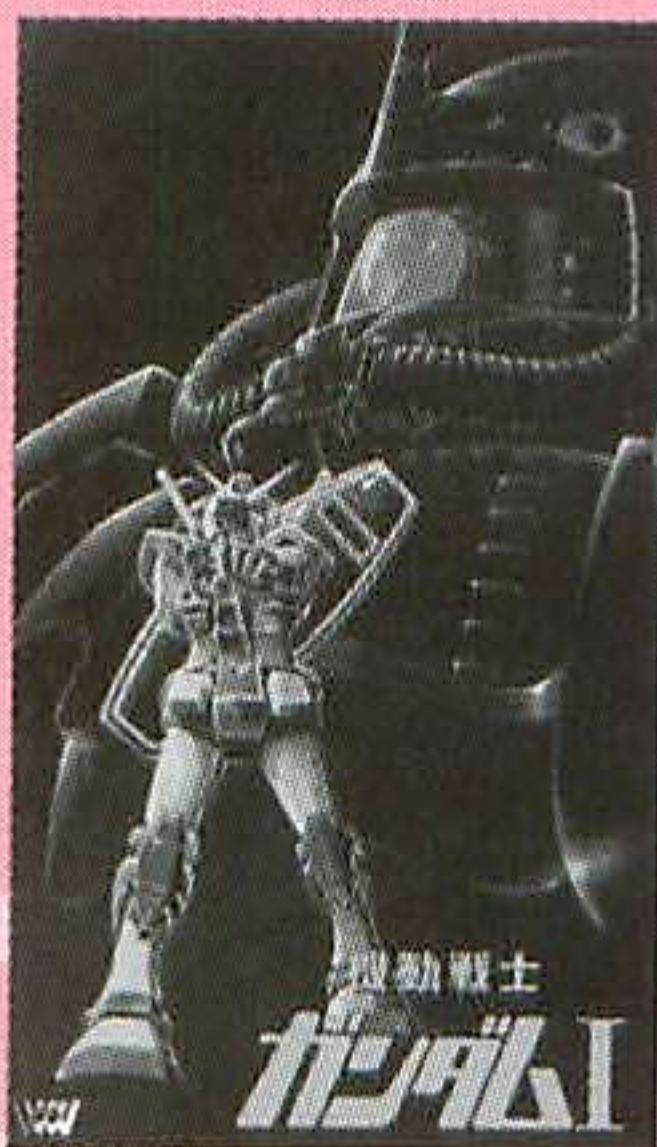
三 ていうか、でもこれ、よーく考えたら、国井さん、ランバ・ラルに萌えてない?

比 そ、そういう読み方があったか!

タ **ホモとはちがうのだよ、ホモとは。**

み 泥棒ッ(笑)。

『機動戦士ガンダム』
監督/富野由悠季(サンライズ)

宇宙世紀0079。スペースコロニーの一つが地球からの独立を唱え、モビルスーツと呼ばれる人型のロボット兵器で武力侵攻を開始した。兵器開発に遅れをとっていた地球連邦軍は切り札となる新型のモビルスーツ「ガンダム」の開発に成功。パイロットであるアムロ・レイのニュータイプとしての覚醒とともに戦況は変わってゆく……。
いまや説明不用の国民的アニメシリーズとなったその第1作。合体ロボットものの体裁でありながら「戦争」「人類革新」を描いた、SFロボットアニメの金字塔だ。

ハモンさん…ランバ・ラルの妻…か、それに限りなく近い女性。ブーム当時は皆ラルの妻だと思っていたが、どうも内縁の妻らしい、などの情報が飛び交い、萌え話を書いた国井咲也自身も、いまだにはっきりとは確認していない。

おわりに

「萌え話」、いかがだったかな？
冒頭にマンガで趣旨説明を行ってはいるが、多くの読者の頭上には『ＭＧＳ』の小島監督もびっくりのクエスチョン・マークが出現したのではないだろうか。しかしながら、このコーナーを二度、三度と読み返して欲しい。我々アニメ会の言わんとする「愛の形」がおぼろげながらも見えてくるはずだ。そしてそのときこそ「萌え話」は皆さんにとって、妄想という不可侵テーマパークにおける二次元キャラとの逢瀬の指南書となり、究極の参考書となるのだ！（と、いい切っておく）

「萌え話」は自由なのだ。
そこでは、世界の果てで壮絶な死を遂げてしまったはずの彼女（彼氏でもいいんだぞ）と腕を組みながら3段重ねのアイスにかぶりつき、それがお互いの鼻のアタマについているのに気付いて笑いあうバカップルになるも良し。
自分が教師となって、薔薇のつぼみを見守るのも良し。
否、
自分が女生徒となって、生徒会に立候補したって良いのだ！

ここには容姿も、学歴も関係ない。
確定申告の義務もない。
必要なのは、キャラクターへの愛情と、
それを伝える「ほんのわずかな勇気」だ。

さぁ！
勇気を出せ！
勇気を出して「萌え話」という名のラブレターを、
いますぐに書き上げろっ!!

２００６年12月　アニメ会代表　国井咲也

■アニメ会インフォメーション■

★「萌え話」ライブ開催！　『がんばって萌えまっしょい！』
2007年1月5日（金）　東京都中野区・なかのゼロB2F視聴覚ホールにて
※詳細はアニメ会公式ＨＰにてご確認ください。

★オタクのためのポッドキャスティング番組配信中！
『本田透と国井咲也（アニメ会）の二次元へいきまっしょい！〜にじいき〜』　毎週日曜日更新
「にじいきブログ　http://blog.livedoor.jp/nijigenni/」から登録可能です。

★アニメ会初の書籍、12月中旬発売!!　『らぶくっく』1,300円（税抜）／日本文芸社

その他最新情報は公式ＨＰ「アニメ会公開秘密基地」（http://www.anime-kai.com/）にて。

現代視覚
文化研究

イラスト／ぽの

のこり
95
ページ

世にも奇妙なアンソロジーコミックが続出！

あなたの知らないコンビニ漫画の世界

文／吉野 健太郎

コンビニだけで売られている書き下ろし漫画本を、あなたは手に取ったことがあるだろうか？ 新刊を楽しみに待つ者もおらず、読み終わったら思い入れなく捨てられる……。そんな運命のコンビニ漫画にはしかし、トンデモないことが起きていた！

イギリス産業革命よろしく、コンビニ漫画産業革命の時代といっても過言ではない21世紀。

書籍の売り上げが大幅に減ったとか、若者は本を読まずにインターネットを見ているとか、「雑誌の売り上げが落ちたから休刊です」とか、「マジっすか、えー」と言っているライターがいたりとか、出版業界はホント火の車状態であり、ちょっとだけ宮部みゆき的に書けば「火車」状態と言えるのではないでしょうか。

しかし「景気が悪ければ風俗が儲かる」「景気がよければ小売店が損をする」といわれるように、世の中は先人の言う「風が吹けば桶屋が儲かる」システムになっているらしく、絶賛出版大不況な今日この頃でも、コンビニエンスストアの片隅に置かれている漫画のたぐいは思いのほか売れている模様です。

手塚治虫の単行本未収録作品が読める！

例えば国民的ベストセラー漫画『ゴルゴ13』は、「ご好評につきアンコール発売」と銘打って重刷されているし、『弁護士のくず』や『動物のお医者さん』などはドラマ化をきっかけに読みどころを抜粋したものが新規に製本され、発売されています。「漫画の神様テー・ヅーカ」こと手塚治虫の代表作のひとつである『三つ目がとおる』には、文庫本にも豪華本にも全集にすら収録されていなかったエピソードが初収録されました。にわのまことの『THE MOMOTAROH』や『陣内流柔術武闘伝 真島クンすっとばす!!』では、作者が同人誌に連載していた「MOMOTAROH VS 真島零～不死の女神～」を巻末に収録したりと、コンビニ漫画はなかなかどうして奥が深いのです。

その中で今回注目するのは、書き下ろしで刊行される一群です。

『三つ目がとおる』（講談社）
なんと単行本初収録が２本！

阪神タイガースの岡田監督がヤバい！

まず１冊目は『燃えろ！阪神タイガース２００５年 V戦士列伝』から。

２００５年、岡田監督率いる阪神タイガースは圧倒的な強さ

『燃えろ！阪神タイガース
2005年V戦士列伝』（竹書房）

で優勝しました。それを祝して作られたのがこの実録コミックスです。岡田監督を筆頭に、今岡・金本・赤星・藤川・鳥谷選手のサクセスストーリーが、アンソロジー形式でつづられていきます。しかし、優勝に大きく貢献した外人選手シーツに関してほとんど触れられていなかったり、巻末に他球団ファンのコラムが書かれていたりと、実に奇妙な構成になっているのです。

　とりあえず、各話に登場する岡田監督を集めました（左図）。

岡田編（P10）

赤星編（P147）

今岡編（P55）

藤川編（P191）

金本編（P109）

鳥谷編（P209）

　こうしてみると、アンソロジーコミックにありがちな画力の微妙さや統一感のなさが目立ってしまいますが、表紙にも書かれている「ALL実録コミック」という強引なカテゴライズを突きつけられると、なぜか納得できてしまうのが不思議でなりません。

　ちなみに阪神タイガースの視点から描かれているためか、中日の落合監督が鳥山石燕の『画図百鬼夜行』の中に混じっていても気づかないほど珍妙にコミカライズされています。

同P226より、まさに悪人

　ちなみにこの本が発売される数ヶ月前、同社から発売されたALL実録コミック『プロ野球　伝説の名選手　セ・パ現監督編』では、目次において阪神タイガースへの愛がみじんも感じられないケアレス・ミスが発生していました。

王道歩んだ、エリート中のエリート
読売ジャイアンツ監督
岡田彰布　作画／武富健治…

『プロ野球 伝説の名選手 セ・パ現監督編』（竹書房）P3より。
岡田はジャイアンツの監督にはなっていません。

「実話」と言い張るトンデモない漫画たち

さて、そんなALL実録コミックは、肩書が「オール実話・実録コミック」になることがあるのですが、その中に、現在のところ最強のコンビニ漫画と言える『疑惑の最期！　非業のカリスマ列伝』があります。

『疑惑の最期！
非業のカリスマ列伝』（竹書房）

本書では、謎の死を遂げた国内外の『カリスマ』たちが漫画化されています。メンバーは「ジョン・F・ケネディー」「マリリン・モンロー」「ダイアナ妃」「ブルース・リー」「ジョン・レノン」「尾崎豊」「某女性アイドル」「橋本真也」。

なかでも特筆すべきは、「ジョン・F・ケネディー（以下JFK）」と「マリリン・モンロー」が前後編として連作になっている点です。前編のJFKの死は当然のごとく謎として締めくくられているのですが、そこから後編である「マリリン・モンロー」パートへのつなぎが秀逸（左図）。

『疑惑の最期！　非業のカリスマ列伝』P31、P33より。ページをめくると「マリリン・モンロー」と「グレイ」の2ショットが！

これが事実であれば、すぐさまアメリカ国民に報告したいところですが、話したところで質の悪いジャパニーズジョークか、酔狂なサイコ野郎と思われてしまうのが関の山なので、グッと我慢して読み進めていきましょう。

アメリカを代表するカリスマたちに続くのは、パパラッチの過剰な追跡と運転手の飲酒により事故死したとされている「ダイアナ妃」です。当「オール実話・実録コミック」によると、この事件はイギリスの諜報機関MI6、アメリカのCIA、イスラエルの諜報部モサドが共謀したものであり、直接命令を下したのはエリザベス女王となっています（右図）。もしこれも事実であれば即日イギリス国民に伝えたいところですが、コンビニ漫画を真に受けて話したとなれば、ナードでギークなほら吹き男爵呼ばわりされたあげく、そのイギリス人が一生口をきいてくれなくなってしまうことは必至。

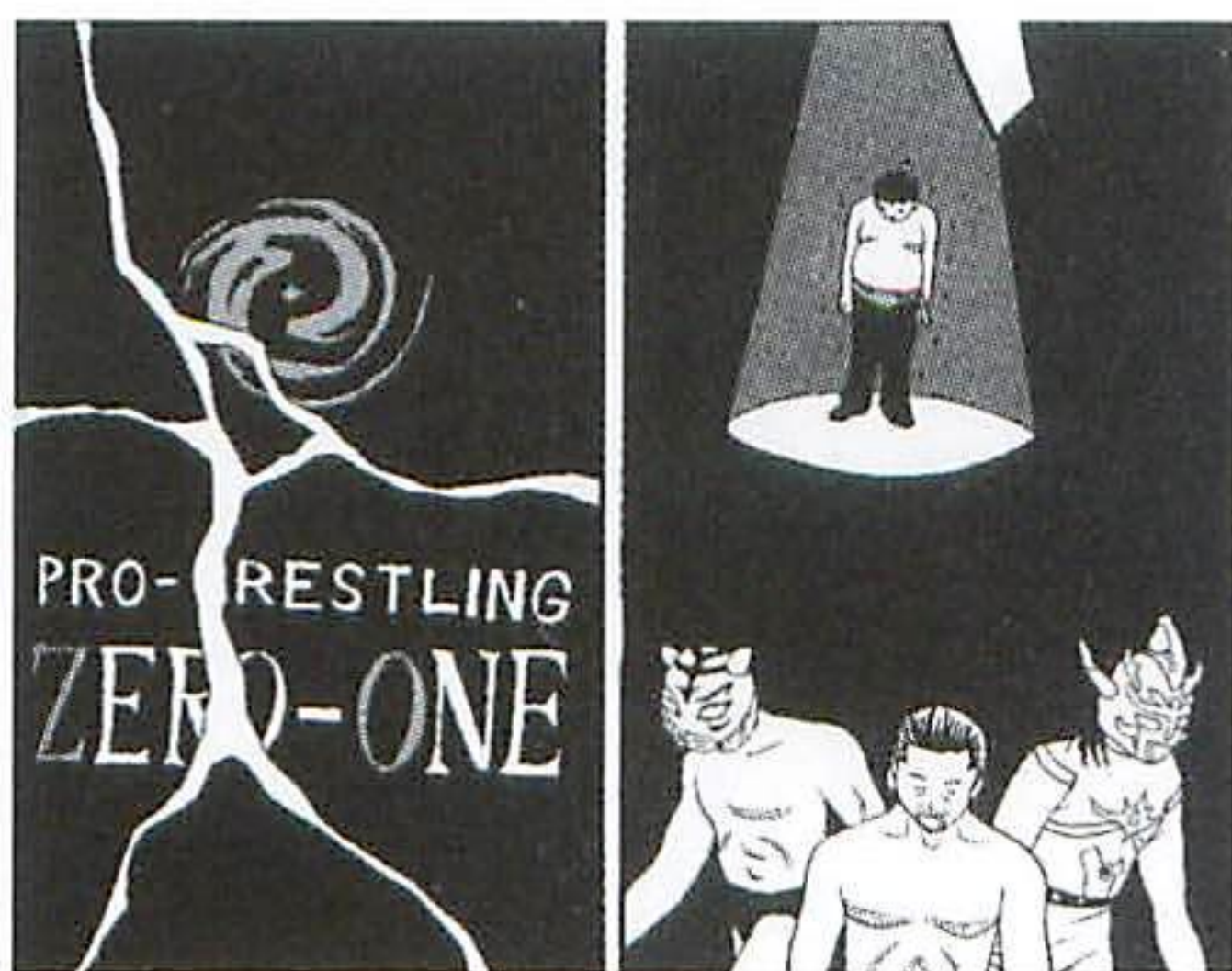
同P81、P82より。黒幕はエリザベス女王!?

しかしご安心あれ、この情報は「オール実話・実録コミック」によると、ダイアナ妃の息子である「ウィリアム王子」へ報告済みとのこと。

どんどんトンデモ本の様相を呈してくる『疑惑の最期！　非業のカリスマ列伝』。そこに一服の清涼剤よろしく見覚えのある絵柄が！　レディコミの女王・渡辺やよいが「ジョン・レノン」のエピソードで突如登場です。後にも先にも「実録シリーズ」に渡辺やよいが描いたのはこの一度きり。コンビニ漫画は、まれにこのようなメジャーな漫画家が参加している場合があるのであなどれません。

同P68より。渡辺先生入魂！
ジョン・レノンの最期

怒涛のコンビニ漫画の最後を締めくくるのは、破壊王ことプロレスラーの「橋本真也」です。ところが、プロレスに関して多少なりとも知識のある方ならば、次のワンカットを見て驚愕することでしょう。

同P288より。2コマでわかるZERO－ONE崩壊…

名前こそ書かれていないものの、絵はどう見ても「獣神サンダー・ライガー」と「蝶野正洋」と「タイガーマスク」。何故か橋本の創設した団体「ZERO－ONE」に属していたことになっているのはご愛嬌です。重箱の隅をつつかなくても勝手に見つかってしまうイージーミスを、漫画の中にちりばめられた笑いのファクターと同様に楽しむのも、コンビニ漫画の醍醐味ではないでしょうか。

恐るべきコンビニ漫画の進化！

さて、発売されては返本され、それっきり続編が出ないと思われがちなコンビニ漫画ですが、そんな通説が最近になって打ち崩されました。それが『超古代の遺物オーパーツの謎』『謎の宇宙人オーパーツ』の2冊です。

『超古代の遺物オーパーツの謎』（竹書房）

表紙には「並木一郎監修　オール書き下ろしコミック」と書かれているので、一見、前述のアンソロジータイプのコンビニ漫画には見えませんが、ページをめくれば一目瞭然。一本筋のストーリーに複数の漫画家が作画として参加する、新しいタイプのコンビニ漫画が誕生したのです（左図）。

P36　P83　P125　P193
P58　P99　P162　P223

それが好評だったのか、約1年ほどして続編の『謎の宇宙人オーパーツ』が発売されました。

『謎の宇宙人オーパーツ』（竹書房）

せっかくの続編でしたが、残念ながら『超古代の遺物オーパーツの謎』は増刷されませんでした。しかし、『謎の宇宙人オーパーツ』によると、なんと前作が携帯電話専用の電子書籍で購入できるとのこと！　コンビニ漫画からデジタル書籍へと、まさかの昇華を果たしたのです。嗚呼、これこそ歴史的瞬間。

コンビニ漫画とあなどることなかれ。それは日進月歩で進化し続けていく新しいジャンルだったのです。その進化を追いかけるため、私の部屋にはコンビニ漫画が毎月うず高く積み上げられていくのでした。いつかこれらに価値が見出され、まんだらけあたりで1冊数万円で取引される日を夢見て……。

萌え系4コマ年代記（クロニクル）

文／湊谷 夏

萌え系4コマという言葉をご存じだろうか？

これは90年末期から00年代の初頭にかけて巨大なムーヴメントとなった「萌え」を主題にした4コマ漫画群であり、今日では芳文社が刊行する「まんがタイムきらら」とそのグループ雑誌が代表的な存在と言われている。

だが02年に「きらら」が創刊されるまで、老舗のマンガ出版社である芳文社は、「萌え」とはもっとも縁遠い存在と認識されていた。

萌え文化の重要な発信源であった「電撃大王」【注1】をはじめとするオタク系コミック誌ではなく、ある種「一番無関係な場所」にいると思われていた芳文社の雑誌群が、萌え系4コマの代名詞的存在になったのはなぜなのか。

本稿では、いまやマンガ市場の一ジャンルとして当たり前のように存在する萌え系4コマ誕生に至る歴史を、2つの流れから追っていきたいと思う。キーワードは「ストーリー4コマ」と「アンソロジー」だ。

第I章 革新の系譜 4コマことはじめ

80年代初頭、4コマという題材を考える上で重要なファクターのひとつとなる雑誌が創刊された。日本で初の4コマ専門誌として芳文社が創刊した「まんがタイム」である。

元々「野球少年」などの王道少年誌の版元だった同社は、50年代中期からの少年誌退勢に歩を合わせて、こちらも日本初と言われた週刊漫画誌である「週刊漫画Times」を創刊。実話やヌードグラビアと漫画を組み合わせた大人向けの誌面は、多数の類似誌を生み、長らく芳文社の屋台骨を支えていく。

この「週刊漫画Times」でデビューしたのが『かりあげクン』でおなじみの植田まさし【注2】であり、植田は同様の中堅漫画出版社だった竹書房や双葉社に活躍の場を広げながら、70年代末期の第1次4コマブームの立役者となる。この植田とともにブームの原動力となったのが、4コマの基本ルールである起承転結を壊し、新しい表現媒体としての可能性を提示したいしいひさいち【注3】だった。

いしいはマンガ表現史において後の「不条理4コマ」「ストーリー4コマ」といったジャンルを生み出す母胎となったが、商業的にも『がんばれ!!タブチくん!!』【注4】が大ヒットしたことで、4コマが市場として成立するきっかけを作り出した。

いちはやくそれに気付き、誌面をすべて4コマで固めるという前代未聞の雑誌「まんがタイム」を作り出したのは、「週刊漫画Times」に続く新しい雑誌形態を模索していた芳文社だった。結果「まんがタイム」は大当たりし、以後芳文社は4コマ専門出版社の様相を呈するほど、無数の4コマ誌を生み出すこ

【注1】
メディアワークス発行のコミック誌。前身はバンダイが出していた「サイバーコミックス」。

【注2】
東京都出身。ナンセンス4コマの旗手として芳文社、竹書房、双葉社を中心に活躍。竹書房は植田の『フリテンくん』のおかげでビルが建ったといわれる。

【注3】
岡山県出身。関西の情報誌「プレイガイドジャーナル」でデビュー。『がんばれ!!タブチくん!!』で一世を風靡し、古臭い風刺漫画のイメージしかなかった4コマを一新させた。03年、第7回手塚治虫文化賞短編賞受賞。極端なマスコミ嫌いとしても有名。

【注4】
いしいひさいちの代表作。79年には劇場用映画も製作された。

【注5】
ハタ山ハッチの別名も。『パロ野球ニュース』を中心に、スポーツ4コマブームの顔的存在だった。現在はテレビのコメンテーターやエッセイストとしても活動。

【注6】
『消えたマンガ雑誌』（メディアファクトリー、2000）より。

【注7】
宮城県出身。三流劇画ブームの中心的存在だった「漫画エロジェニカ」でデビュー。当初は『ネ暗トピア』に代表されるエログロ・ブラックユーモア系の作風だったが、84年の休筆宣言を経て、『ぼのぼの』を連載開始。後の4コマ漫画家に多大な影響を与えた。

【注8】
ラッコのぼのぼのやアライグマくん、シマリスくんらによる、シニカルで哲学的な問答が特徴の4コマ漫画。06年で連載20周年を迎え、単行本は現時点（06年11月現在）で4コマとしては異例の28巻に及ぶ。

となる。

だが、このファミリー4コマ誌という画期的なジャンルを生み出した芳文社は、あまりにも成功したがゆえに、毒にも薬にもならないキオスク雑誌社というイメージを一般に持たれた。そして、空気のように存在するけれども、語られることの少ない「忘れられた」出版社となっていく。

むしろ80年代から90年代の4コマ史においては、同じ中堅のマンガ出版社で、競合相手でもある竹書房の4コマ誌の方が、意味も役割も大きいとされている。

もともと竹書房は、4コマ漫画家の大御所やくみつる【注5】が「芳文社が何かやると竹書房が追いかけるって傾向があった」【注6】と語っているように、4コマ専門誌に関しても後発だった。

だが、「まんがライフ」の前身である「ギャグダ」の頃から竹書房のマンガ誌はマニアックなマンガ読みの間で注目を集めており、その評価は86年のいがらしみきお【注7】の『ぼのぼの』【注8】によって決定的となる。

主人公のラッコであるぼのぼのが川を流れていくという、ただそれだけの4コマで始まった同作品は、笑いやオチがなくても「面白さ」が成立することを実証し、4コママンガでストーリーマンガと同じテーマ（生、死、恋愛、その他諸々の森羅万象）の表現が可能なことをかいまみさせた。【注9】

これを受けて89年には森下裕美の『少年アシベ』【注10】、喜国雅彦の『傷だらけの天使たち』【注11】、秋月りすの『OL進化論』【注12】といった意欲的な4コマが次々と連載を開始し、吉田戦車の『伝染るんです。』【注13】の大ヒットによって「不条理4コマ」という新しいムーヴメントが成立する。

こうして「不条理4コマ」が青年コミック誌を席捲していくかたわらで、『ぼのぼの』が掲載されていた「まんがライフ」や「まんがくらぶ」といった竹書房系の4コマ専門誌では、「ストーリー4コマ」という新しいジャンルが築かれつつあった。

「ストーリー4コマ」とは、ひとつの4コマ単体で話を終わらせず（オチがつかないことも多い）、複数の4コマの連なりが総体として物語を作り出す表現形態のことだ。「サザエさん時空」などと呼ばれる従来のファミリー4コマと違って、時間の経過や成長が演出されることが多いのも特徴である。【注14】

90年代半ばには、スポーツ4コマブームの最末期を支えたみずしな孝之【注15】や、同人出身作家の走りだった胡桃ちの【注16】らが人気を得ていき、OLや主婦といった女性層の支持もあって、ストーリー4コマは完全に定着する。だがまだこの時点では、オタク系の読者には4コマ専門誌は縁の薄い、どちらかというと揶揄やネタの対象でしかなかった。

こうした4コマ専門誌とオタクムーヴメントが交差する最初のきっかけは『ももいろシスターズ』のアニメ化だろう。ももせたまみのデビュー作である『ももシス』は、白泉社の青年誌「ヤングアニマル」【注17】に92年から02年にわたって長期連載された作品で、主人公の1人である村上桃子が高校生から大学生、社会人と成長していくなど、ストーリー4コマとしての性質を持っていた。

何より『ももシス』は女の子の可愛さに定評があり、まったりとした日常性と相まってオタク層が入りやすい条件を最初から兼ね備えていたといえる。『ももシス』のアニメが始まった97年は『エヴァ』ブームの真っ只中にあり、92年の『セーラームーン』や同時期の『ストリートファイター』、94年の『ときめきメモリアル』などによって形成されつつあった新しいオタク文化が、『エヴァ』を触媒にしてまさに花開かんとしていた時期だ。この一種のアニメバブルの中で『ももいろシスターズ』は、『エヴァ』後の飢餓感を埋めるようにしてアニメを見ていたオタク層の一部から支持を集めていく。

また、ももせは同時期に竹書房の「まんがライフオリジナル」で『せんせいのお時間』の連載を開始しており、同誌のオタク系読者の増加にも一役買っている。現在の萌え系4コマ誌を支持する層につながる購買客の、最初のコンタクトがこのとき図られたといってもいいだろう。

この80年代初頭から90年代半ばにか

【注9】
『ぼのぼの』の表現実験に関しては、伊藤剛の『テヅカイズデッド』（NTT出版、2005）に詳しい。

【注10】
「ヤングジャンプ」にて連載。「まんがくらぶ」に掲載されていた『ここだけのふたり!!』と並ぶ森下裕美の代表作。

【注11】
ディフォルメされてない等身大のキャラクターによる4コマの先駆的作品。同様の手法を少女コミック誌で展開した『メーペケー』の作者新井理恵は、連載当初喜国のパクリだと散々言われて悔しかったと同作品内で愚痴っている（名指しはしてないが）。

【注12】
後にファミリー4コマの主流となるOLモノのはしりとなった作品。当時「週刊文春」で連載されていた清水ちなみの名企画『おじさん改造講座』のヒットを受けて開始されたものと思われるが、現在も「モーニング」で連載が続く長寿作品となった。

【注13】
スコラ社の「コミックバーガー」などで活躍していた吉田戦車が、大手の「ビッグコミックスピリッツ」で連載した伝説的作品。わざと乱丁に見えるような作りなど、単行本も凝りに凝っていた。

【注14】
例えば『ぼのぼの』と並ぶ竹書房4コマ誌の看板だった森下裕美の『ここだけのふたり』では、「細川」や「伊獣院」といった主要人物が卒業と共に誌面から消え、「柿尾院」「箱崎」らの新入生が新たなレギュラーとして登場した。同作品ではこういった進級によるレギュラーメンバーの入れ替わりが計3回行われている。

【注15】
東京都出身。91年、芳文社の「まんがスポーツ」にて『混セでSHOWTIME』でデビュー。その後活動の場を竹書房系の4コマ誌に移し、

けて、かってマンガがキャラクター性の強い単純な勧善懲悪の物語から、悩み、苦しみ、衝動といった普遍的なテーマを描くメディアに進化していったのと同様のことが4コマにも起こった。

ストーリー4コマの隆盛は、4コマ専門誌からキャラクターを主とする旧来の4コマを駆逐していく。象徴的なのが、実在の選手をディフォルメ化しパロディにすることで笑いにしていたスポーツ4コマブームの終焉だ。

仮にこういったキャラクター性に依存した笑いを展開する4コマを、キャラクター4コマと呼ぶことにしよう。それら古典的なキャラクター4コマは消えてしまったのか？

否、実は意外なところで、しかも4コマ専門誌以上の大きな市場を形成していたのだ。それがアニパロやゲーパロを主題に扱った、コミックアンソロジーと通称されるジャンルである。

第II章 古典復興の系譜 キャラルネッサンス

アニメパロディという、従来はファンジン【注18】における表現活動を、最初に商業ベースに乗せたのは「OUT」【注19】だと言われている。

イギリスの「MAD」などの影響を受けていた「OUT」は、もともとパロディ表現について積極的な雑誌だったが、『宇宙戦艦ヤマト』や『機動戦士ガンダム』による第1次アニメブームの中で、コミックによるアニパロは完全に定着し、82年には過去に発表された作品の再録を中心にした「アニメ・パロディ・コミックス」（後の「アニパロコミックス」、87年隔月刊として独立創刊）【注20】が刊行されている。

一般書店に公然とパロディコミックを流通させたという意味で一定の役割を果たした同誌だったが、『キャプテン翼』『聖闘士星矢』『鎧伝サムライトルーパー』といった主流の女性向けジャンルが分散し、誌面的にも方向性を失ったためか93年には休刊してしまう。

かわって商業ベースにおけるパロディコミックの流通を担ったのが、作品毎に作家を集めて刊行されるアンソロジーコミック（以後アンソロと通称）という形態だった。

これの元祖はエニックス（現スクウェア・エニックス）が自社のゲームである『ドラゴンクエスト』をテーマに編集した『ドラゴンクエスト4コママンガ劇場』【注21】である。

メーカー自らがパロディコミックを出すというコロンブスの卵的手法は、当時無版権パロディ本の扱いを巡って、グレーゾーンが取りざたされていた出版業界に強いインパクトを与えた。『4コママンガ劇場』の成功は雨後の筍のようにフォロワーを産み『ストリートファイター2』や一連のSNK作品群を中心とした格ゲーブームと結びついて、一気に市場を形成していく。

萌え系4コマ年代記（クロニクル）

そして96年、それまでゲームのパロディが中心だったアンソロ業界に、新しい流れのうねりが押し寄せてくる。『新世紀エヴァンゲリオン』の大ヒットによる、無数のエヴァアンソロ本の刊行だ。このプロもアマチュアも巻き込んだ巨大なムーヴメントは、次代を支える多種多様な作家を生み出していき、その中には同人活動を経て主にムービック【注22】系のアンソロジーで活動していたあずまきよひこもいた。

こうしたアンソロジーで評判を得たあずまは、『天地無用！』【注23】をはじめとするパイオニアLDC（現ジェネオン）作品のLDやCDの解説書にカットやパロディマンガを描き始める。

本家のライナーノーツにパロディコミックを載せるというアイディアは、前述の「アニパロコミックス」の看板作家ひぐちきみこ【注24】による、一連の

横浜ベイスターズの大魔神佐々木を主役にした『ササキ様に願いを』で大ヒットを飛ばす。青年誌の「ヤングアニマル」やゲーム専門誌の「ファミ通」に連載を持つなど、活動の場は多岐にわたっている。

【注16】
岡山県出身。地元大阪を舞台にした作品が多く、美少女4コマのさきがけとも呼ばれる。

【注17】
前身の「コミコミ」時代から連載されていた『ベルセルク』や『ふたりエッチ』を擁して異彩を放つ青年誌。また同誌は大手青年誌の中では一番4コマの掲載に熱心で、みずしな孝之や後藤羽矢子、重野なおきといった専門誌系の作家に次々と発表の場を与えている。

【注18】
同人誌の別称。初期のアニメファンは、SFファンサークルが源流だったこともあり、この呼び名を好んで使っていた。

【注19】
日本で初のアニメ専門誌。投稿雑誌の元祖とも言われ、堀井雄二やさくまあきら、聖悠紀といった錚々たるライターや漫画家を輩出した。ちなみにH4コマや、最近はストーリーものも手がけるこいずみまりも常連投稿者の1人。

【注20】
同誌の看板だった巣田祐里子は現在も角川系のコミック誌で活躍中。また「まんがホーム」や「まんがタイムラブリー」を中心に活動している丹沢恵も、かつてはここの出身。

【注21】
同レーベルの出身者としては柴田亜美、衛藤ヒロユキが有名。エニックスはこの「4コママンガ劇場」の成功を元に、「月刊少年ガンガン」を創刊させる。

【注22】
元々はアニメ系キャラクターグッズの専門店アニメイトの経営会社だったが、現在は版権管理やキャラクターグッズ製作を中心に活動。かつてのアンソロブームの時は多数のア

ガイナックス作品ものが嚆矢といえるだろう。これは、もともとひぐちがガイナックスの創立メンバーである赤井孝美【注25】の奥さんだったことから実現した企画だったが、パイオニアの担当者の頭には、あるいはその前例が浮かんでいたのかもしれない。

あずまによるこの一連の仕事は、コレクターズアイテムであるLDボックスに本編とは別の付加価値を付け、一般にアニパロが持たれていた否定的なニュアンスを変化させた。

人気の高まりとともに、98年にはパイオニアLDCから「297ミリ×257ミリのワイドサイズ本と付録のCD-ROM」という特殊な形態を持つ『あずまんが』が刊行され、あずまはオタク業界では知る人ぞ知る存在になっていく。

そして翌99年、あずまは満を持して（本人含め関係者の間にそんな気負ったモノはまったくなかったというが）「電撃大王」にて4コマのオリジナル作品を発表する。これが萌え系4コマ誕生の直接の端緒となったと言われる『あずまんが大王』である。

『あずまんが大王』の世界では、基本的に特別な事件は何も起こらない。5人の女子高生を中心とした、ゆるくて少しまぬけな日常が繰り返されるだけだ。いつしか読者は、10歳で高校生のちよちゃんや、寡黙で動物好きな榊さん、不思議な言動を繰り返す大阪といった個性的なキャラクター達を、ただただ鑑賞し愛でることだけが目的と化していく。そして事件や男女間のいざこざなどは、鑑賞を邪魔するノイズとして徹底的に排除されるのだ。

『あずまんが大王』は、複数の4コマでエピソードを語る手法、時間性の表現（劇中の3年間と現実の3年間はほぼ連動しており、彼女達が卒業すると同時に連載も終了した）など、作劇的にはこれまでのストーリー4コマの集大成的作品といえる。

しかし一方で、ストーリーではなくキャラクター自体の鑑賞に主目的がある『あずまんが大王』は、キャラクター4コマの正統な後継でもあるのだ。それはあずまがアンソロ（アニパロ）出身の作家であることと無関係ではない。

本来アンソロに物語はない。作品を構成しているストーリーとキャラクターという2つの要素のうち、内的要素であるキャラクターだけを楽しむのがアンソロジーの主目的だからだ。アンソロの形態がほとんど4コマかショートストーリーなのがその証左といえる。ストーリーを必要とせず、キャラクターそのものだけを享受するためには、古典的なキャラクター4コマの表現形態がぴったりなのだ。

90年代末期からオタクムーヴメントを牽引した萌え文化の正体が、古典というべきキャラクター至上主義への復古と回帰（ルネッサンス）だとするならば、新しい皮（ストーリー4コマ）に古い酒（キャラクター4コマ）を入れた『あずまんが大王』が、萌え系4コマの創始者として歴史に名を刻んだのは当然の帰結だ。

だが、革新者がイコール体制の護持者にならないのもまた、歴史ではありふれた真実のひとつといえる。『あずまんが大王』が生み出した萌え系4コマという芽は、あずまの手を離れまったく別の第3勢力の手によって、一大ジャンルに育てられていくのだ。

それを誰が予想しえただろうか。かつて4コマ専門誌という巨大ジャンルを築きあげた芳文社の復活である。

第Ⅲ章 新たな息吹 萌え系4コマ爆誕

『あずまんが大王』の大ヒットによってオタク市場が大きく変動していたとき、4コマ専門誌でまっさきに反応を示したのはやはり竹書房だった。

竹書房はリニューアルしたものの苦戦していた「スポコミ」を休刊させ、雑誌コードを引き継いで「まんがくらぶオリジナル」を創刊。成年美少女コミックで活躍していた後藤羽矢子【注26】や、同人やアンソロ出身の作家を多数起用して、オタク系男性読者を意識した雑誌作りを始めていた。

だが、同時にストーリー4コマの牙城でもある竹書房は、キャラクター重視の路線に大きく舵を取れず、マンガとしての評価は高いものの、萌えに徹底した4コマを生み出すことはできな

ンソロジー本を出版していた。

【注23】
ハーレムアニメの元祖と呼ばれるAICの代表作。OVA版、TV版第1期、TV版第2期と様々なパラレル設定があることで有名。

【注24】
『のりことさよちゃん』でデビュー。初期「アニパロコミックス」の看板作家。本文でも触れているとおり赤井孝美と結婚し、ガイナックス公認のアニパロ作家といった特殊な立場を得る。

【注25】
ガイナックスの創立メンバー。初の育成シュミレーションゲームである『プリンセスメーカー』の産みの親。

【注26】
神奈川県出身。フランス書院の成人向け雑誌「コミックパピポ」でデビュー。主に成人向け美少女コミックで活躍していたが、「まんがライフ」での『どきどき姉妹ライフ』の連載を契機に、4コマ漫画家として知名度を上げる。

【注27】
講談社の「マガジンZ」が99年、小学館の「サンデーGX」が00年、秋田書店の「チャンピオンRED」が02年の創刊に対し、集英社の「ウルトラジャンプ」がすでに95年に登場している事実は、ジャンプグループのマーケティングリサーチの凄みを感じる。

【注28】
広島県出身。実質上のデビュー作は「まんがタイムラブリー」に掲載された『特ダネ三面キャプターズ』。

【注29】
代表作の『おねがい朝倉さん』は、もともと投稿用に描かれたものがそのまま連載作品になった稀有な例。

【注30】
群馬県出身。00年より「まんがタイムジャンボ」で連載された『スーパーメイドちるみさん』は、芳文社が萌え系路線に進出するきっ

かった。オタクムーヴメントに乗り遅れまいとするコミック大手出版社も、「電撃大王」をモデルにした新雑誌を次々と創刊するが【注27】、4コマでのヒットはいまに至るも生まれていない。

　これは言い換えればあずまの天才性に起因するもので、萌え系4コマといっても定義が曖昧であり、何がオタク読者の琴線に触れるのか、同時代の人間がきちんと分析するのは困難だからだ。

　やはり真に体現した後継作品が生まれるためには、影響を受けた読者の中から表現の側に回ってくる者が出てくるのを待つしかない。それは作家だけではなく送り手側（編集者）にも同じことが言えるかもしれないが。

　連載が開始されてから3年、『あずまんが大王』が作者側の思惑通りに終了したわずか2ヵ月後、それまでまったくムーヴメントの萱の外にいると思われていた芳文社が、突然萌え系を標榜した専門4コマ誌を創刊する。

　初の萌え系4コマ専門誌「まんがタイムきらら」誕生の裏には、オタク系ムーヴメントの洗礼を受けた若手編集者の強い要望があったという。だが当初、どちらかというと古臭い出版社のイメージしかなかった芳文社から、萌え系という言葉が出ても、アキバ系の住人達はネタとしか捉えなかった。

　状況がひっくり返されたのは、創刊から約1年後の03年7月、連載中からジワジワと人気を集めていた『トリコロ』の単行本が発売されてからだ。

　七瀬家で同居する女の子3人を中心とした日常を描いた同作品は、結晶のように透明度の高い作風で、ポスト『あずまんが大王』を探し求めていた読者層を直撃した。

『トリコロ』1巻の爆発的な売れ行きから、掲載誌である「まんがタイムきらら」にも再度注目の眼が向けられ、同誌は一気に萌えムーヴメントの主舞台に踊り出る。

　作者の海藍【注28】は、芳文社が98年から00年にかけて「まんがタイムジャンボ」で開催していた「新人4コマ鑑定団」という新人発掘企画の出身で、『トリコロ』はまだデビューから実質2作目の作品だった（同企画は大乃元初奈【注29】や師走冬子【注30】といった現在の芳文社を支える人気作家を多数輩出している）。

「きらら」成功の一因として、芳文社が新人育成に力を入れ始めた時期と『あずまんが大王』によって4コマに対する新人作家の意識が変わった時期とがうまく重なったことがいえる。

　その後勢いに乗った「まんがタイムきらら」は同年10月、それまでの「まんがタイム」の増刊扱いから本誌として独立創刊。なかなか単行本を出さない4コマ専門誌にしては珍しく、毎月2冊の刊行ペースで次々と同誌の連載作品を単行本化する積極攻勢が効を奏して、「きらら」の独自ブランドであるKRコミックスは、またたく間に萌え系文化の発信地だったアキバ系専門店の一角を占めていくことになる。

　一方、この状況を他の出版社が指をくわえて見ているはずもなく、まずは『トリコロ』発売の1ヵ月後、竹書房が萌え系4コマの先駆者というべきももせたまみを前面に出した「まんがライフMOMO」を増刊として発行。次いで翌年の04年、いしいひさいちにメジャー誌では初めて誌面を提供したと言われる双葉社は、その名もズバリ「もえよん」【注31】を創刊する。同社は『クレヨンしんちゃん』【注32】の大ヒットを受けて創刊された、4コマ専門誌「まんがタウン」【注33】を擁しており、アンソロ市場にもエニックスとほぼ同時期から参入していたことから、萌え系4コマ誌に手を出すのは自然な流れであった。

　さらに「もえよん」創刊の同時期には、過去に「愉快本舗」という4コマ誌を出していた平和出版から「COMICぎゅっと!」【注34】が発刊され、萌え系4コマ誌は完全に市場に定着したかに見えた。だがその5ヵ月後、わずか3号をもって「COMICぎゅっと!」は休刊。さらに半年後、創刊1周年を迎えると同時に「もえよん」も休刊してしまう。

「もえよん」の看板作品だった『ぽてまよ』【注35】、『男爵校長』【注36】はそれぞれ同社の別雑誌に引き取られるが、『男爵校長』は移籍先の「まんがタウンオリジナル」も休刊の憂き目に遭い、結局先に『ぽてまよ』が移っていた「コミッ

かけを作ったと言われる。

【注31】
同誌は他にも大手アキバ系専門店のスタッフにコラムを書かせるなど、独自の展開を行っており、本稿の著者も執筆陣の1人だった。リレーコラムに参加していた専門店は「K-BOOKS」「ゲーマーズ」「とらのあな」「まんだらけ」「メロンブックス」の5つ。

【注32】
「漫画アクション」で連載されていた臼井儀人の代表作。掲載誌が大人向け雑誌だったにも関わらず、子供向けアニメとして大ヒットしてしまったため、双葉社は膨大なファンの雑誌への取り込みに四苦八苦することになる。

【注33】
漫画アクションファミリー増刊「クレヨンしんちゃん特集号」を改題して 00 年に創刊。意外にも双葉社の正式な4コマ専門誌はこれが初めてであった。

【注34】
創刊2号目にして早くも次号予告通りに刊行されないなど、前途が危ぶまれた。きゆづきさとこやなかま亜咲らのその後の活躍を見ると、ラインナップ的には決して悪くなかったのだが…。

【注35】
美少女成年誌でも活躍していた御形屋はるかが描く、不思議な生物ぽてまよを巡るほんわかストーリー。

【注36】
作者のOYSTERは吉崎観音のアシスタントも長年勤めており、不条理なギャグセンスモノには定評がある。

【注37】
当初は男性向け少女漫画誌という謎のキャッチコピーで04年に創刊したが、6号目で休刊。英語表記から現在のカタカナ表記に変え05年に復刊した。看板作の『こどものじかん』がヒットしたことで、萌え系市場で注目を集め始めている。

萌え系4コマ年代記(クロニクル)

クハイ!」【注37】に引き取られる形になる。

快進撃を続けていたはずの「まんがタイムきらら」も、躍進の原動力だった『トリコロ』の度重なる休載により、苦戦が伝えられるようになっていた(『トリコロ』はその後06年6月に「電撃大王」への掲載誌変更が発表される)。

萌え系4コマは一部の作品がたまたま当たっただけのフロック(まぐれ当たり)に過ぎず、市場を形成するまでにはやはり至らないのか。そう考える業界関係者も出始めていた。

しかし一度進み始めた流れは、そう簡単に止まったりはしない。「きらら」本誌が苦戦している頃には、姉妹紙である「まんがタイムきららCharat」【注38】の躍進が始まっていた。ポスト『トリコロ』ともいうべき『ひだまりスケッチ』【注39】だけでなく、TYPE-MOON系の同人やアンソロで活躍していたヒロユキの『ドージンワーク』【注40】や、休刊した「COMICぎゅっと!」から移籍してきた『火星ロボ大決戦!』【注41】といった異色作が次々と登場し、雑誌の層を広げていく。

きらら本誌でもその勢いを受け、同じ「COMICぎゅっと!」から移籍してきたきゆづき(現きゆづきさとこ)【注42】による本格的なロードムービー4コマ『棺担ぎのクロ ―懐中旅話―』を連載するなど、新しい試みが始まっている。

「まんがタイムきらら」とそのグループ誌は、一時期の停滞期を抜けて再び躍動の時期を迎えたといっていい。

それにしても、あずまきよひこと「きらら」の関係性は、70年代末期のいしいひさいちと「まんがタイム」の関係に非常に相似している。天才による4コマ表現の変革と、それを受けて登場した徹底的なコンセプト雑誌による市場の確立においてだ(変革した本人と受け皿となった雑誌が、直接的には関わりがないところまでそっくりだ)。

80年初頭にファミリー4コマ誌を率いた芳文社は、その後長い沈黙の時代に入ったが、はたして今回の「まんがタイムきらら」グループはどんな未来絵図を描くのか、一介の4コマ好きとしては興味が絶えない。

終章 ～終わらない年代記(クロニクル)～

今年9月、新しい4コマ専門誌が立ち上がった。一迅社の「まんが4コマKINGSぱれっと」【注43】だ。

同社はかってアンソロの3大大手のひとつだったスタジオDNAが、元スクウェア・エニックスの編集者が独立して作った一賽社と合併してできた会社である。アンソロがキャラクター4コマの伝承を担ったことはすでに述べたが、中でもスタジオDNAの本は作家のレベルが高く、「まんがタイムきらら」の作家陣にも、かつて執筆していたという人間が多い。

アンソロというある種日陰者のジャンルで、4コマのノウハウを蓄積してきた一迅社の「ぱれっと」が、今後『きらら』グループの牙城を崩せるかどうか要注目だが、それはとりもなおさず、萌え系4コマが市場として成長していけるかどうかの試金石となる。

今秋、『ひだまりスケッチ』と、そして『あずまんが大王の』もうひとつの正統な後継者というべき『らきすた』【注44】のアニメ化が発表された。

どんなときもブームはいずれ去っていくものだが、その後には必ず次世代を担う才能が残る。萌え系4コマのムーブメントはまだトバ口だ。その中身が本物だったのか否か、歴史からその真価が問われるのはこれからなのだ。

【注38】
「まんがタイムきらら」の姉妹紙として03年に創刊。当初は「まんがホーム」の増刊扱いだったが、04年には正式に「きらら」の増刊として隔月刊化。05年には月刊化し独立創刊する。

【注39】
蒼樹うめの代表作。04年より「まんがタイムきららCharat」にて連載開始。学校の近くにある日だまり荘からやまぶき高校美術科に通う「ゆの」達の日常を描いて人気を集め、あっというまに同誌の看板作品となる。

【注40】
全編異空間のような摩訶不思議なノリと、ダダ漏れな狂気に支配された今世紀最大の問題作。なじみがジャスティスの指導で立派な同人作家になれるかとか、そーいうことはぶっちゃけどーでもいい。

【注41】
往年の安永航一郎に通じる全編これエロネタだらけのぶっとんだ作品。最近の「Charat」の人気作は日常ほのぼの系か、ぶっとび異常系かのどちらかに2極化している気がする。

【注42】
「ぎゅっと!」で連載していた『GA 芸術科アートデザインクラス』も同時期に「Charat」に移籍。その色彩感覚の素晴らしさは同誌のビジュアル面を多彩にしている。

【注43】
06年9月創刊。主な執筆陣は湖西晶、岬下部せすな、荒井チェリー、まったくモー助。

【注44】
「電撃G'sマガジン」と勢力を二分する、萌え系美少女ゲーム専門誌「コンプティーク」にて、04年1月から連載開始。オタク娘のかがみや、ちょいツンデレのこなたといったツボ押しまくりのキャラ達が織り成す毎日が、これまたオタクな人達の心を鷲掴みにして大ヒット。掲載誌が従来のコミック誌でなかった点といい、ある意味もっとも正当な『あずまんが大王』の後継者といえるかもしれない。

アキバの竜宮城？　オタクの共犯空間？

あちらの世界にズッポリとハマった男が語る

メイドのいる屋根裏部屋「シャッツキステ」の作法

text_Thankyou Tatsuo / photo_Wakana Hikino

極上の空間を夢見て

突然ですがみなさん、大好きなアニメの世界の住人になりたいと思ったことはありませんか？

たとえば『マリア様がみてる』のリリアン女学園の生徒となって「薔薇の館」に足を踏み入れ、「山百合会」の薔薇様がたとおなじ空気吸いたいなあ、とか。『涼宮ハルヒの憂鬱』のSOS団の一員となって、あの部室でみくるちゃんの淹れてくれたお茶をすすりたいなあ、とか。『げんしけん』の部室で斑目と昨日観たアニメの話をしてみたいなあ、とか。

一度オタクとなった身であれば、2次元世界への介入は見果てぬ夢。まさにオタクはみな『はてしない物語』の主人公のはず。私なんぞは男子ですので、用務員としてリリアン女学園に妄想介入を試みたことがあります。が、用務員が薔薇様がたと接点を持つのには、妄想とはいえどうしても限界を感じていました（だったら先生でいーじゃねーか）。SOS団にいたっては、団長に「おもしろくない人間」扱いされ入団拒否……。トホホでアリマス！

しかし、そんな我らの願いを叶えてくれる場所が3次元にあるという。しかもどのアニメや漫画のパロディでもない、完全オリジナル空間だという。そんなバカな。一体、何がどうなっているのか、あまりに破天荒で話が見えてこない。

でも、いまから私が話すことは都市伝説ではありません。実際に経験した実話です。

その場所の名は「シャッツキステ」。すでにご存知の方もいらっしゃるかもしれませんが、2006年3月に秋葉原に出現した、9人のメイドさんがいる空間です。

Here!　蔵前橋通り　三菱東京UFJ銀行　ソフマップ本店　EXCELSIOR CAFE　中央通り　銀座線末広町駅

Schatzkiste（シャッツキステ）
12:00～22:00（火曜定休）
東京都千代田区外神田3-10-7
第2北澤ビル5階
席料30分500円（紅茶サービス）

メイド喫茶？　NO！
メイドさんたちのいる「屋根裏部屋」！

当初は「メイドさんがいるってことは、またいま流行りのメイド喫茶だろう」くらいにしか考えていなかった私。なので、その「場所」にいたる狭い入り口を見つけて5階までの階段を登りながら、「お帰りなさいませ～、ご主人様～」という声に対して、「ただいま～」と返すか「うむ！」とご主人様然として返すかの選択で悩んでおりました。

しかしドアを開けたときにかけられたのは「いらっしゃいませー」の声。いきなりのフォークボールに狼狽した私は、同時に目の前に広がった「日本じゃない感じ」の内装に吸い込まれました。アキバのビルの5階に、こんな屋根裏部屋が？

「こちらにいらっしゃったのははじめてですか？」

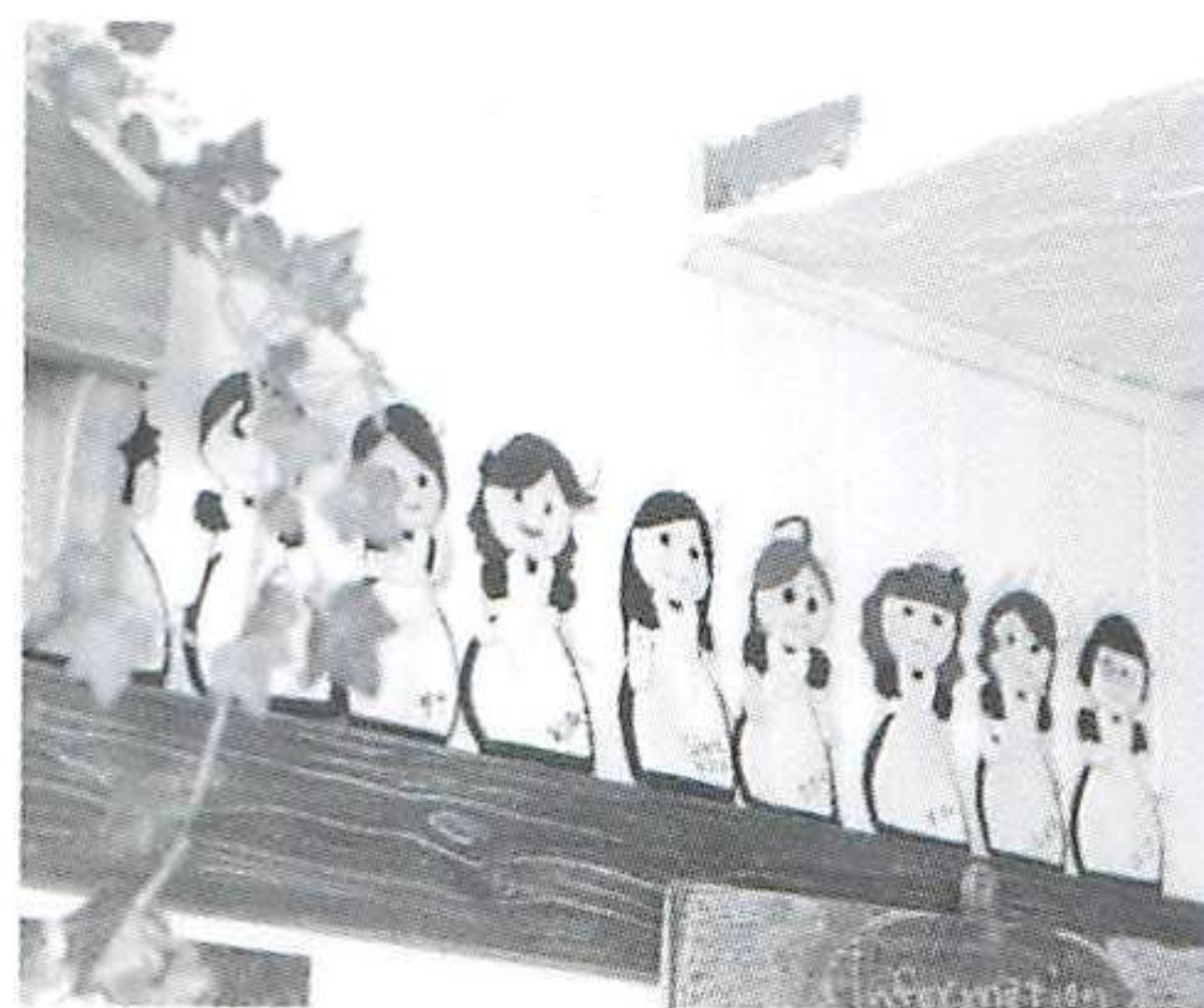
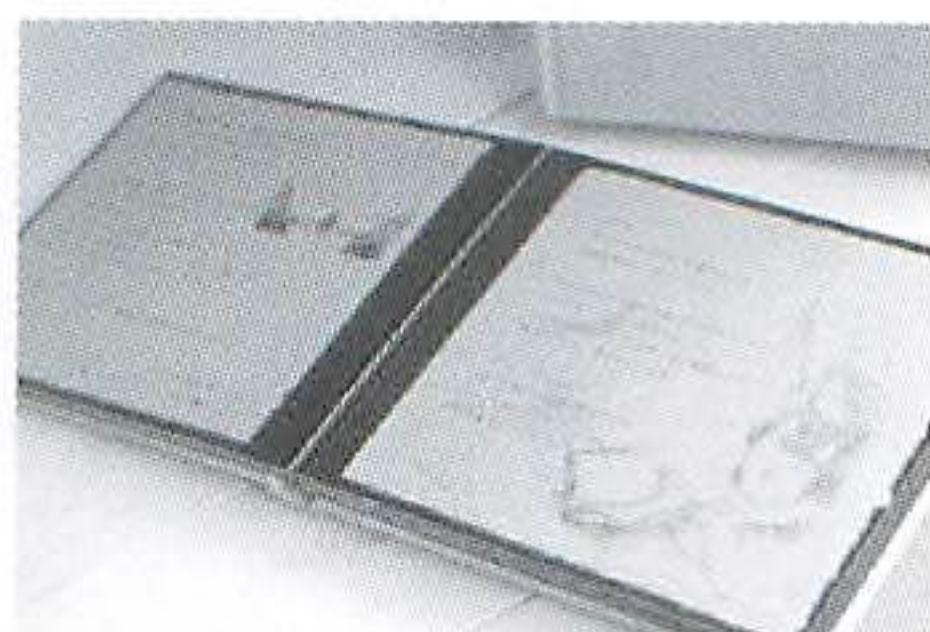
はい、もちろん。すると「鍵」を渡された。聞けばこの部屋の鍵だという。

「この部屋はいったい……？」

山岡士郎の策略にハマりそうな客がよく言うセリフが、ふいに口をつく。

「このお部屋は、もともとメイドたちがお仕えしていた若旦那様の安息の場所だったのですが、若旦那様はとある事情で異国に旅立ち、そしてその地で結婚をしてしまったのです。屋根裏部屋に残されたメイドたちはしかし、部屋をたたむことなく、いまでも若旦那様のお帰りと街の人たちの訪れを待って、この屋根裏部屋にいるのです」

そんな説明が返ってきた。ん？　そんなの作り話だろって？　そうじゃありません。だって、「シャッツキステ」のメイドさんたちが、真顔でそう言ってんだもん。人が真顔で言うことは、本当のことだけです。あと、本に書いてありました。って、メイドさんたちの手作りの本に！　って、自作自演もいいとこだYO！　私の知るかぎり、これだけの自作自演をやってのけたのは、ここのメイドさんたちとナベシン監督だけです。ですから、私たちがこの部屋を訪れるのは、ご主人様としてではなく、あくまで街の人として、ということなのだそうです。ひゃー!!

屋根裏部屋の内装はメイドさんたち自身で行ったという（公式サイトに作業日誌がある）。

屋根裏に勤めるメイドさんは9名。フェルトのワッペンが名札だ。

うわさの手作り本。「シャッツキステ」由来の一節が収められている。実話（と思いたい）。

異様に細くて長い階段は異世界へのカウントダウン。別名「天国への階段」。

オタクなメイドさんが創る「3次元オリジナル作品」⁉

さて席についたはいいが、喫茶メニューがない。え、メニューがない⁉　30分500円で紅茶は飲み放題、ほかにあるのは量り売りのクッキーだけ……。じゃあオレはここで何をすれば?と困惑することしばし。

所在なく周囲に目を移すと、気になることがちらほら。机は使い古されたようにペンキが少しはげて、木目が見えている。床はレンガ敷きで、ベランダから入る陽光が温かい色に仕立て上げている。なんというか、「西洋アンティーク」風なのである。ランプも棚も壁も、セロハンテープの台さえも、この屋根裏部屋にメイドさんたちがいることがごく自然に感じられるよう、あえて古びた内装になっているのだ。

そして部屋に溶け込んだメイドさんたちはといえば、アホ毛の娘がいたり、ボーイッシュなボクッ娘がいたり、ツッコミ役のメガネッ娘がいたり……思わず一句詠んでしまいました。

「屋根裏の　アホ毛ボクッ娘　メガネッ娘」(タツオ芭蕉)

まっ、まあでも、この手の場所じゃ必須よね?　こ、これくらいじゃ驚かないんだからっ。脳内でこんなツンデレ自問自答をしていると、今度はメイドさんたちの何気ない会話が。

「大きいお菓子と小さいお菓子を兄弟で擬人化したら、小さいほうがお兄さんなのですよっ」

え?　ちょ、それって……なんというか「腐」な内容!　ざわ……ざわ……っ(福本伸行風)。やっべぇ、完っ璧な腐女子的発想ではありませんこと?　ステージ高っ!　どこからつっこんでいいかわかんねえし。

震える手を抑えながら、あなたがたは一体なにものなのかと問う私。するとどうでしょう。腐か否かという回答ではなく、自分たちがなぜここにいるのかという出自の話(完全妄想ストーリー)を語り始めるではありませんか。この屋根裏があるお屋敷に勤めるようになったきっかけ、若旦那様との出会いのお話……えと、ナニを言ってるんでしょうか?　この人たち絶対おかしいよ。ガチンコだよ!　マ・ジ・ヤ・バ!　もしやケロン軍以外の地球外生命体⁉

いやまてよ…、パチリパチリとパズルのピースがはまっていく。この人たちがやろうとしていること、つまりこの空間は、純然たるオタクによる創作活動ってわけですか⁉　しかも手が込み過ぎ!　どう考えても上から言われてやってることではない。

オタクの表現活動といえば、絵なり文字によって2次元媒体を作るってのが普通でしょ?　でもここのメイドさんたちは違うの、いきなり「3次元媒体」を作っちゃったの、オリジナルで!　空間が「作品」なのですよ!

つーか、これもうアニメだよ、間違いなく!　ただ、作品が「2次元でなく、3次元」のアニメなのですよ。じゃあこれ何次元?　あ…新しいっ。革命ですよ!　『エマ』の主人公を張れそうなメイドさんたちが9人もいて、毎日、画面の中じゃなくて目の前にいるんですよ⁉

①若旦那様の作業机が当時のままに残されている。この幸せ者め!②屋根裏でこっそり宝石細工をしていた若旦那様。もしかしてヲタ⁉③テープを設置する車輪部分が手作りで、感動を通り越して笑ってしまった。④床に動物の足跡があったりと、部屋作りの遊び感覚は女性ならでは。ていうか虚実皮膜?

②

③

④

挑戦状としての「妄想空間」

そこで気づかされるわけです。そ、そうか！　ここは、「空間」自体を楽しむ場所なんだと！　しかも、楽しませてもらうのではなく、自分から「楽しむ」ところなのだ、と！　ざわざわ……っ。このことに気づいたとき、私の目からなにかが落ちたのです。

「こ、これは……涙？　泣いているのは、わたし？」

思わずこのセリフを口走らずにはいられませんでした。ま、実際に落としたのは涙でなくウロコでしたけど。

そして目を閉じて思う。いままでの私はなんと受け身だったことか。メイド喫茶に行き、メイドさんとお話しし、おいしいものを食べさせてもらい、萌えさせてもらい……「楽しませてもらう」ことばかりを考えていた。そんなものは突き詰めれば、キャバクラなんかと変わらない楽しみ方じゃないか。オタクはそもそも、行間を読んで妄想してナンボの人種なのだから、むしろこうした楽しみこそを求めていたのではないか……！（以上、2秒間の思考）

た、試されている！　この空間で試されている。おまえはオタクとしてどこまで世界に浸れるのか、と。リリアンの用務員になれるのか、と。SOS団の団員になれるのか、と。斑目と話せ……あ、この人とは話せる。それと同じこと。「このシャッキステの住人になれるのか」と！

内装から小物にいたるまで「その世界」に浸るためのアイテムが、まさに俺の妄想を刺激する。ハッ、そうかっ。ということは先ほどの古びたセロテープ、「いまは異国に行ってしまった若旦那様が、まだここにいたときから使っていたもの……。まさに若旦那様とメイドさんたちの〝絆〟をつなぐセロテープ」だったのか！（以上、0・5秒）

そういった妄想が次から次へと頭をよぎる。しかもここは2次元じゃない、いま目の前に作品の主人公であるメイドさんたちがいるのだ。物語はリアルタイムで進行している！

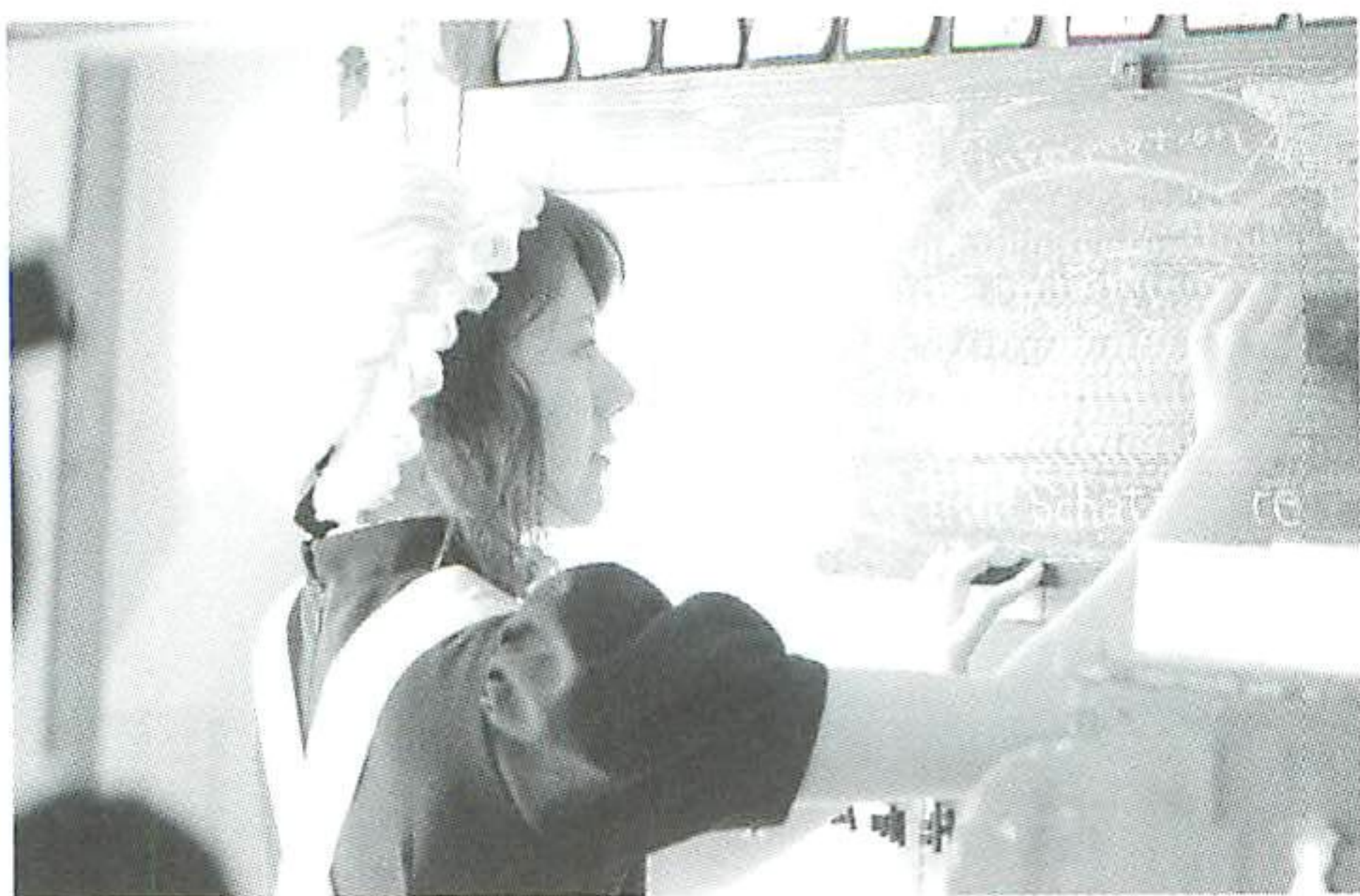
それからです。私がこの屋根裏部屋を「禅寺」と呼ぶようになったのは。メイドさんたちが「シスター」（修道女の意味のほうですよ！）に見えるようになったのは。人によっては「茶道」に例える方もいらっしゃるといいます。その場合は「屋根裏千家」ですね、流派は。

ここまでくると、狭いビルの入り口から5階までの階段すら演出に思えてくる。あの階段を一歩のぼるごとに、私たちは日常世界から非日常＝桃源郷に入っていくのだ。

地上にも竜宮城があったんです。秋葉原という妄想の海のなかに！

遺言

というわけで、私はここで死ぬことに決めました。それこそ男子の本懐、いや、オタクの本懐でアリマス！

シャッツキステに足を運ぶたび、私はメイドさんたちのあまりの本気ぶり、自作自演ぶりに、涙を流します。だって人生で一番キラキラしている時期に、この人たちはこの「作品」にすべてを賭けているのですよ!? そう思うと私、帰宅してもずーっとボーっとしてしまいます。なので、頻繁に行かないように気をつけているくらいです。

ただ、私とおなじようにこの空間にハマった人に聞くと、癒しの効用として「風邪が治った」「腰痛が治った」「死ぬのをやめた」「自動改札でひっかからなくなった」という声が続出している模様（当社比）。その一方で、シャッツキステの世界観にトリップしてしまい、より根の深い病気にもなるようなので、処方には要注意です。

ここにいるメイドさんたちは、3次元に実在してらっしゃいますけど、もはや人間ではありません。妖精です。声優さんやフィギュアが2・5次元だとするならば、よりアニメに近い存在――2・2次元なのですよ！ そうじゃなかったらゼーレが送り込んできた使徒だとしか思えません！

そしていま私の夢は、転生したら必ずや女性となって、シャッツキステのメイドになることです。おそらく今後は「私、一人前のメイドになるっ」「うちの娘もメイドに」という人が出てきて、屋根裏部屋に弟子入りする人が後を絶たないだろう。もはや寿司職人の世界ですよ。

あとはこの「屋根裏部屋」という第一次作品を、アニメ化するだけなのです！ そうすればメイドさんたちもフィギュア化され、アニメのDVDとそのフィギュアで、私は24時間「シャッツる」（動詞）ことができるわけです。

これをお読みの関係者の皆さま、いち早い2次元化をよろしくお願い申し上げます。

自作自演っぷりを加速する同人誌。既刊「ともしびの旋律」vol.1、2は現在編。新たに始まる「ともしびの物語」では、過去編としてそれぞれの来歴が語られる、との噂。

シャッツキステ公式サイト（http://schatz-kiste.net/）。メイドさんたちが更新する日記でさらに行間が！ 屋根裏部屋ができるまでの「物語」も必見。

さらなる挑戦状が！

次のページの漫画は、今回の取材にあたってメイド長・エリスさんからご寄稿いただきました。屋根裏部屋で実際にあった、ある日の出来事だそうです。やっぱりこの人たちどっかおかしいです！ てゆーかオレも紙になりてー！

今回、誌面に登場したメイドさん

エリス
屋根裏部屋のメイドたちを束ねるメイド長。木工担当。

メル
美術担当の不思議っこ。いつもブラックなコトを考えている。

レイラ
魔女。お話を考えるのが好き。フェルトの名札人形の製作者。

ユナ
眼鏡の奥で知性が光る委員長。屋根裏唯一のツッコミ役。

アリア
一番の長身。天然でときどき暴走。邪魔をしないことがお仕事。

○月×日　エリス

できたー！

レイラさん

何ができたんです？

この前アリアちゃんから聞いた話が面白かったから文章力と**魔力**を駆使してお話を書いてみたのよ

えー？　魔力って…お話には必要ないんじゃないんですかぁ？

あら　あると便利よ　あんなコトもできるし

ひぇ～！

ホラ

はれれ～？　レイラさんにお話を書いてもらったらアリア、紙になっちゃいました～

ぺらぺら～

キャーー！♪　何ですかアレ！　気持ち悪いーー　いいないいな！　メルのことも書いてくださいー！

しょうがないわね～

カキ　カキ

へんなモノ大スキ♡

はっしゃー

キャアーァ

ぬらしたらダメー!!

ひたすらはたらく実録日記——文／J-o 絵／旦那壱號

エロゲー屋の店長といふこと

どうもはじめまして、北海道のエロゲー屋で店長やっているJ-oと申します。

北海道といって連想するものは何ですか？ ジンギスカンキャラメル？ 鈴木宗男？ どうせだったら、このたびめでたく日本一の栄冠に輝いた「北海道日本ハムファイターズ」とかを連想していただきたいものです。

というわけで、まずはこの記念すべき日から、新作／中古／買取とみなさまの各種ご要望に応えております私どもエロゲー屋の、細々とした商売日記をお送りいたしましょう。

○月×日 優勝セールを検討する

北海道移転3年目にして、みごと日本シリーズ優勝を果たした「北海道日本ハムファイターズ」。大手デパート・家電量販店から小さな地元商店まで、街のあちこちでセールが開催されている様子を見ていると「ウチの店でも…」などと思ってしまう。

しかし、値段を安くするだけでは芸がない。スーパーではシャウエッセンやモーニングサーブといった日本ハム製品を、量販店のゲーム売場では野球ゲームを安売りしているように、ウチもプロ野球と関係のあるエロゲーを安売りしてゆきたい！

が、野球と関係あるエロゲーといっても、ライブドアが販売ということでホリエモンの新規参入失敗の要因のひとつとなった「メイドさんしぃし～」くらい。ってか日ハム全然関係ねーし、ライブドア関連のエロゲーは例の件で出荷が停止しており「しぃし～」も品切れ中だ（そういえば楽天市場でも優勝セールやっていたが、トップページに「楽天・日本ハムパリーグ制覇おめでとう」って紛らわしいよ）。

このように「エロゲー＋プロ野球」では共通点がなさすぎるが、関連範囲を「オタ＋日本ハム」にしてみると、実はまったくないこともない。もっとも有名なのは、球団情報誌にベルダンディーや剣心のイラストを発表、昨年の交流戦の地上波全国放送で「投げる同人作家」と紹介されてしまった左腕ピッチャー、佐々木貴賀（背番号45）※1。しかし本年は一度も一軍マウンドに上がることなく、今秋とうとう戦力外。

ほかには球団マスコット「ファイティー」の声を一年間だけ担当していた椎名へきる※2が、始球式を行ったことがある。なかなかの集客効果があったようなのだが、へきるがマウンドから降りた途端にオタが一斉に帰ってしまい、一転ガラガラ…。東京時代からの古参ハムファンにとっては黒歴史になっている。

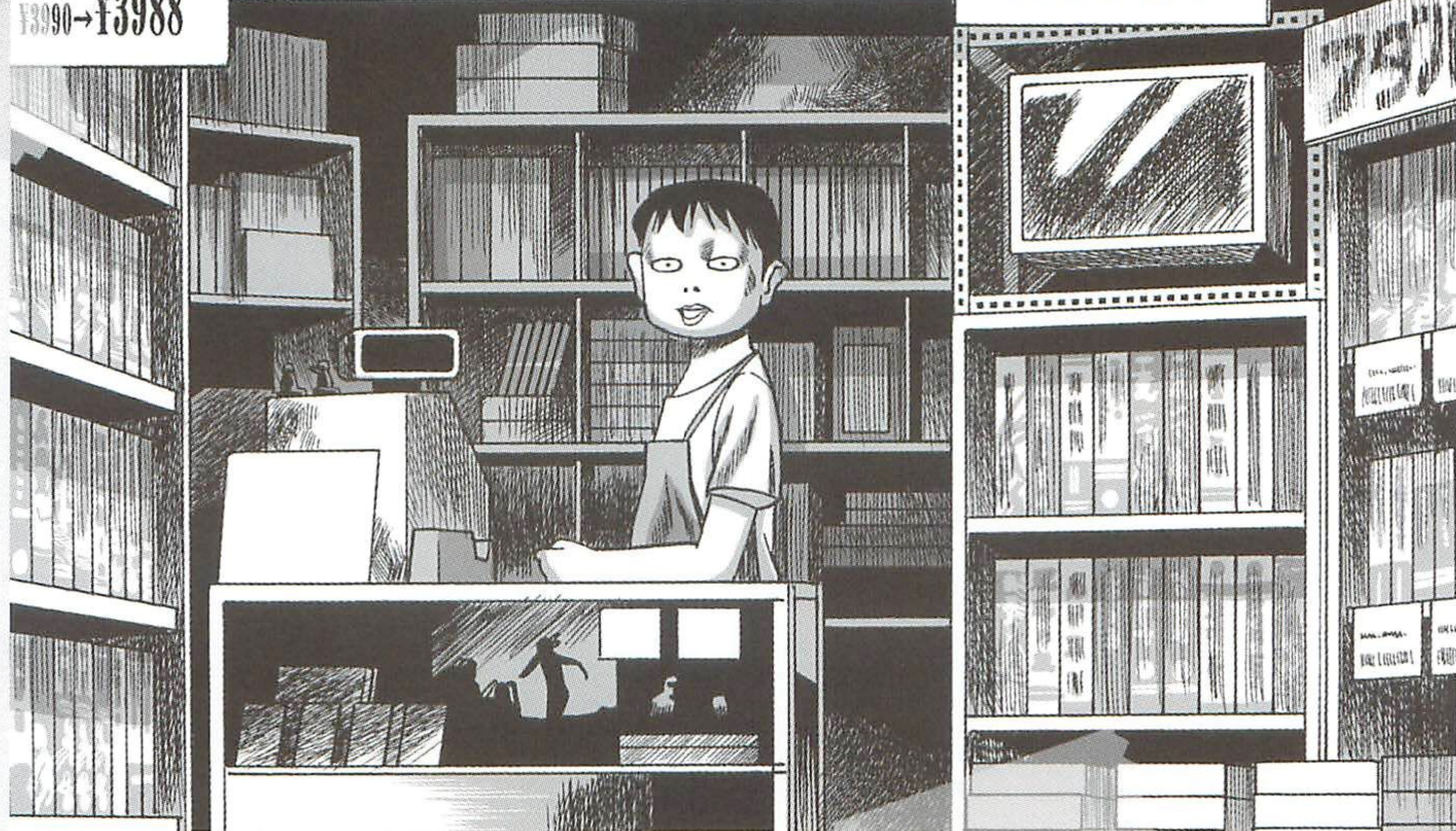
ちょっと無理やりなコジツケではあるが、TMAのアダルトビデオ「涼宮ハヒルの憂鬱」※3に出演の美咲沙耶※4というAV女優がディープな日ハムファン。彼女のブログにはプレーオフを観戦に札幌まで来て応援している写真まで掲載されているぞ！ エロゲーではないけれど、ネット上ではかなり話題になっていたし客層的にも一致しているであろう。

そこで「日本ハム優勝を記念いたしまして『涼宮ハヒルの憂鬱』定価3990円のところ、いまなら『サンキュー・ヒルマン監督』の3988円！（88はヒルマン監督の背番号）」…って2円しか安くなってねーよ!!

※1 http://ja.wikipedia.org/wiki/%E4%BD%90%E3%80%85%E6%9C%A8%E8%B2%B4%E8%B3%80 ※2 http://www2q.biglobe.ne.jp/~velvet/hekiru.htm
※3 http://blog.syu-ta.jp/2006/09/03/143153.php ※4 http://blog.livedoor.jp/sayamisaki/archives/50715393.html

△月□日 発売日を気にしたり

発売延期エロゲーとして有名なタイトルといえば、2006年10月現在、グーグルで「延期」と入れるとトップに出てくるアージュ「マブラヴ」および「マブラヴ・オルタネイティヴ」。あるいは発売日前日、ダンボールいっぱいの商品を撮影して当店ウェブサイトに掲載したところ「よくできたCGですね」などのコメントで多数のサイトからリンクしていただいた思い出のある「LOVERS」(イヤな宣伝効果だ)。

最近ウチの店員の間で話題になっている延期タイトルといえば、ほとむれす[※5]「おまかせ!とらぶる天使」。延期の回数自体はたいしたことはないのだが、「発売日が○日になりました」というPOPをわざわざ送ってもらって感謝していたらまた延期、その後に「ロットアップしました!」というPOPが送られてきて、さすがにもう発売だろうと安心していたところ、さらに延期という珍タイトル。このままでは体験版まで公開されていたのに結局発売されなかった「Oh!ママごと!」[※6]を超えてしまう!?

それなりの予約本数も入っているし、さまざまな事情がありそうではあるが、なんとか乗り切って発売していただきたく思います。

★月○日 販促プランを検討する

いつもは山のような販促物を持ってくる某メーカーの営業さんが珍しく手ブラで。やや違和感を覚えながら談笑、お帰りになったあとでレジ裏を見るとチラシ、ポスターの山…。「営業さん、レジにいた店員に販促物を渡す→店員、販促物をレジ奥に→バックヤードにいた自分が呼ばれる→レジ裏の販促物とか気がつかないまま営業さんに挨拶」というスレ違いが!! ガーン!! お礼どころかいっさい、会話で販促物に触れていないというのはヤバい!

あわてて「いただいた販促物は間違いなく使わせていただきますので…」とお詫びメールを送ると「いえいえ、ウンコを拭く紙に使われたりしないでよかったです。『気付かず

※5 http://bottomless.jp/ ※6 http://www.cenote.jp/soft_ohmamagoto/comment.htm

にすべて尻紙として使用してしまった』となりますとチラシのスカトロ調教かよ！　とツッコミ入れてしまいますが」という、あんまり怒ってなさそうな返事が帰ってきてホッ。

「ご返答ありがとうございます。そういえばストライクスっていうメーカーが以前に防水加工したチラシを配っていて『ぶっかけプレイ』も大丈夫、ってのをやっていましたね[7]。これをヒントに、スカトロ調教の入ったゲームを出すときには『ウンコぶちまけても水洗いでOKチラシ』作ってください。あんまりウチの店には置きたくないですけどね（笑）」（↑かっこわらいじゃねーよ！　あの件では失礼いたしました）

そういえば、スカトロAVの撮影現場って最初のうちはウンコくさいけど、時間が経ってくるとだんだん鉄っぽい匂いになってきてウンコ臭より気分悪くなるって某メーカーの人が言ってました（ウンコはもういいから）。

ほかにも多くの流通業者ならびにメーカー様の営業さんが、こんな日本列島の辺境エロゲー屋を訪問してくれます。「おおっ、この人が来てくれるってことは、今回の商品は相当気合入っているな。よし、あと30本、いや50本追加するか」→実際イイ感じの売上が！　となれば、互いに幸せになれるもの。

しかし、けっしてどことは口が裂けても言えないのだが「わざわざ営業に来てくださるということは、今度の新作って…」というメーカーさんも、誠に残念ながら数件、存在する。自信ある商品を力を入れて営業するのも正しいが、発注がいまひとつ入っていない商品をテコ入れする営業も、もちろん間違ってはいない。むしろ後者のほうが営業マンとしての、腕の見せどころといえるであろう。でもね、現実として「このメーカーさんがやってきた時の商品はヤバい」っていう法則が、悲しいかな存在しているのである。いや、どこの会社とは……。

●月■日　年末商戦に備える

ここ1～2年くらいで目に見えて増えた仕事といえば「予約特典」の処理作業であろうか。いわゆる「○月○日までに予約すればドラマCDをプレゼント」というヤツである。ゲームのパッケージに入っている「初回特典」とは別の、「パッケージとは別になっている」オマケCDや小冊子だ（この「パッケージの外に」っていうのが特別感があってユーザーのありがたみ度を高めているわけだが、また同時に店員の作業を面倒くさくしている）。

ショップとしてのメリットは単純に販促効果だけでなく「予約期日までにユーザーが積極的に予約を入れてくれるので、入荷本数の目安がつけやすい」（キャンペーンの締め切り日＝ソフトの発注〆日である場合がほとんど）や「キャンペーンに参加するとメーカーサイトに店名が掲載され、特に小さいショップの場合は宣伝効果になる」といったところか。➚

※7　http://www.softpal.co.jp/strikes/ho/prom.htm

だが、他商品との差異を出そうとして実施されていたのであろう「予約特典」も、あまりに多くのメーカーで乱発されまくってしまい、正直ありがたみが徐々に薄くなってきているのは否めない。また、店員の作業も地味に面倒だ。

①メーカー・流通から告知のファックスやメールが届く。

②ファックスにショップの住所・電話番号などを記入（メールで届いた場合はワード文書やPDFを印刷して記入）して「参加申し込み」を行う。

③ウェブサイトやショップ内の予約リストで告知。

④予約締切日を忘れないようカレンダーに書いたり「○月×日、○○○締め切り」などとリダイレクトでメールが届くようにする。

④申し込んでからしばらく経ったら、メーカーサイトの「予約特典受け付けショップ一覧」[※8]をチェック。自店が掲載されているか、電話番号やアドレスなどに間違いがないかも確認。

⑤締め切り日、メールが届いたら予約状況を見て商品を発注。さらに以前送った予約特典申し込みファックスを取り出して「希望本数」を記入しファックスを発送。予約特典の上限はソフト発注本数。

エロゲー屋の店長といふこと

…商品によっては申し込みさえしておけば、ソフトを入れた本数だけ自動で入れてくれるところもあるし、さほどややこしい仕事ではないが、それでも本数が多くなっていくとけっこう大変。特典が送られてきたあとも「予約のお客さんに渡し忘れる」「配布用の体験版CDと間違えて、レジ前の『ご自由にお持ちください』コーナーに積んでしまう」というワナも！

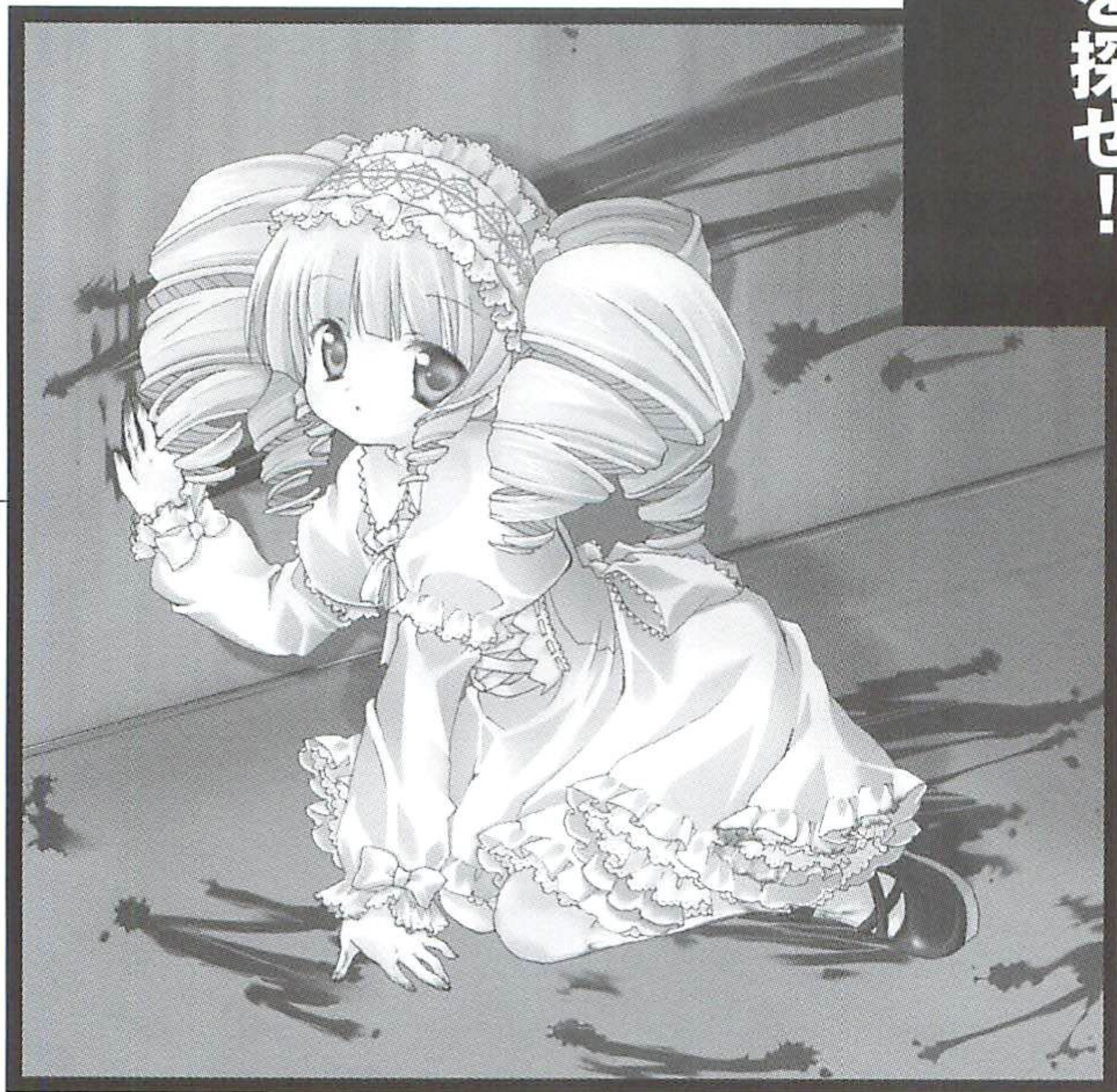
※※※

そんなこんなで今日もエロゲー店員は（みなさんの見た目よりは）大忙し。この原稿が掲載される12月中旬頃は年末商戦まっただなかです。

「戦国ランス」「ef」「みにきす」などの話題作は満足な数量を確保できているのか？　「パッケージ同梱テレカ」が20種類あるにもかかわらず外からはどれが入っているか分からないという仕様の「おかえしび～すと!!」だが、テレカコレクターはひたすらコンプするまで購入→開封→テレカ抜き取ってその場で売却→その金で新品購入を繰り返すのか？　もしくはコンプ2セット分は必ず入っている40本入りダンボールで大人買い（定価総額28万5600円）するのだろうか？　っていうかそんな勢いでテレカ抜いたソフトばっかり一気に何十本も持ち込まれまくってしまう中古市場は大丈夫なんであろうか？

そんな興味と不安を抱えながら筆を置かせていただきます。2007年まであと少し。みなさまと、すべてのエロゲーメーカーとエロゲー屋にとって幸多い年となりますように。

※8　http://ha8.seikyou.ne.jp/home/omega/chihou/yoyaku.html

「ひぐらし」に続く名作を探せ！

イラスト／日高潤（機械式少女）

いま熱い同人アドベンチャーノベルゲームはコレだ!!

「月姫」と「ひぐらしのなく頃に」のブレイクで、がぜん注目されている同人ゲーム。このコーナーでは、いまチェックしておきたいタイトルをダイジェストで紹介していく。ぜひこれを道しるべとして、同人ゲーの世界へ飛び込んでほしい。

06年夏、ついに「ひぐらしのなく頃に」が完結した。しかし、おもしろい同人ゲームは「ひぐらし」だけではない。同人ゲームの世界は、いま熱く燃えている。まず、その歴史と現状を見ておこう。

●「月姫」と「ひぐらし」の衝撃

同人ゲームの世界を大きく塗りかえたのが「月姫」だ。膨大なテキストとグラフィック、熱いバトルと悲劇的な物語。00年の冬コミで発表されるとたちまちのうちにゲームファンの心をとらえた。

この成功は作り手にも大きな影響を与えた。多くのサークルが結成され、意欲的な作品が次々と発

月姫、ひぐらし、そして群雄割拠の時代へ

表されていく。

そのなかから一歩抜け出したのが「ひぐらしのなく頃に」だ。04年夏、第1話がまるまる遊べる体験版が登場すると、その怖さとおもしろさが話題になり、爆発的なヒットとなった。その後もコミケのたびに発表を続け、現在では、アニメやゲームなどの商業展開もあって、同人界を代表する作品に成長している。

TYPE-MOONの「月姫」は、大人気となり、アニメやコミックにも展開している。

●いまこそ同人ゲーム！

この2本の怪物作品により、それまで2次創作を中心に、どちらかといえばマイナーな世界に留まっていた同人ゲームは一変した。

まず、両作品ともに、力強く感動的なストーリーを売りとした作品だったこともあり、シナリオを重視した長編作品が増えている。また、「選択肢なし」という「ひぐらしスタイル」のゲームが増えたことも、特筆すべき点だろう。プレイヤーとしては、充実した「遊べる」体験版が増え、気軽にプレイしてみることができるようになったのも嬉しいところだ。

05年から06年にかけても、多くのサークルから優れた作品が発表された。今後もこの状況が続けば「ひぐらし」を超える傑作がでてくるかもしれない。

次ページからは、編集部の注目作品を紹介していくので、ぜひチェックしてみてほしい。作者の「作りたい」という気持ちが形になった同人ゲームには、商業作品にはないおもしろさがある。きっと、お気に入りの一本が見つかるはずだ。

「ひぐらしのなく頃に解」。同人ゲーム界に大きな影響を与えた。

機械式少女

ですろり

- 15禁
- 2006年冬～2007年夏頒布予定
- 定価未定
- シナリオ：チャー
- 原画：朱シオ、日高潤
- 体験版あり
- ボイスあり
- 委託ショップ未定

http://mechanical-girl.web.infoseek.co.jp/

残酷注意！　15禁はダテじゃない！

力がほしい！　特別な存在になりたい！　そんな思いから人間のワクを超えてしまう主人公たち。しかし、力を得たときこそ悲劇の、もしくは喜劇の幕開けだった。キャッチコピーは「無様に生きて、無様に死ね」。熱いバトルとブラックな笑いがここにある！

●新機軸！　主人公は死人！

中華系の黒神、南米系のビアンカ、新興勢力の北辰学会。裏社会で覇を競う3つの勢力が絡み合い、それぞれ深い業を背負ったキャラが多数登場する。

北辰学会に追われる天才科学者、三原夕凪。物語の鍵をにぎる人物のひとりだ。

主人公の信夜は「死人」。いわゆるゾンビだ。彼は生きているという感覚を味わうため、自ら危険を求め、窮地に飛び込んでいく。

信夜が、ヒロインのひとり三原夕凪の護衛を引き受けるところから物語がはじまる。北辰学会に追われる夕凪は、か弱い少女に見えるがその本性は…。ヒロインからヤラレ役まで一癖あるキャラがそろっている。

●マッチョとメイドの殺人道中

人体改造、超能力、天才的な頭脳。異能者たちの残酷なバトルが熱い。正面からの戦闘だけでなく、騙し合いや暗殺、組織の内部抗争と死亡フラグが満載だ。

第一章は、人体改造ですさまじい回復力と怪力を身につけた藤石宗吉とそのメイド（人体改造済み）、綾原京嘉が巻き起こす抗争を中心に進む。

外見は筋肉の塊で、趣味は人間の手足を捩じ切ることという藤石は、最初は敵としか見えない。だが、過去が語られ、戦う理由や、肉体とは裏腹な心の弱さが見えてくると感情移入してしまう。街を支配する組織すべてを敵に回し、破滅へと突き進む彼らに未来はあるのか？

力と力、意地と意地のぶつかりあいに戦慄せよ！

※

全四章のうち第一章は体験版として無料公開されている。冬コミと07年2月11日のサンシャインクリエイションで、第二章まで収録したものが発表される予定だ。

見たものを焼き尽くす能力者フエゴ。主人公の過去と重大なつながりがある。

メイド服がかわいい綾原京嘉は、残酷な運命に翻弄されることになる。

委託ショップは以下の略号で表示しています：とらのあな＝と、メロンブックス＝メ、メッセサンオー＝サ、ホワイトキャンバス＝ホ、あきばお～＝あ、D-STAGE＝D、南海ブックス＝南、サーバラマーケット＝バ、ファンシーラボ＝フ、エルエルパレス＝エ、DLsite.com＝DL

同人作家直撃インタヴュー

機械式少女チャー氏に聞く

シナリオ担当のチャー氏に、同人ゲーム『ですろり』について語ってもらった。

―『ですろり』はどのように制作しているのでしょう？

メンバーがかなりバラバラに住んでいるので、メールとメッセンジャーでやりとりしています。修羅場になれば、スクリプトのズゴくんが僕の家に泊まり込んだりもしますけど。

―日本全国という感じですか？

北は東北から南は中国地方まで…ちょっと中途半端ですね（笑）。

―同人ゲームの存在を知ったのはいつ頃ですか？

『月姫』が出たときですね。友人に教えられました。

―それを自分で作ってみようと思ったのは？

ゲームを制作する前はマンガを描いていて、『ですろり』も元々はマンガのプロットでした。でも、描きたいことを画力不足などで表現しきれなくて、ゲームにすればおもしろくなりそうだなと。

―主人公が「死人」だという設定には驚きました。

元々はかわいい女の子がヒロインのドタバタ学園コメディものだったんですよ。そこに、やっぱおっさんにしようとか、ゾンビにしようとか、嫌がらせ要素を大量に追加していったら、こんなことになってしまいました。

―作者として、個人的に好きなシーンはありますか？

主人公がカマを掘られちゃうとこですかね。最初はヒロインの陽子がやられちゃうはずだったんですが、男なら自分がやられちゃうほうがインパクトがあるかなと。書いていてニヤニヤしてしまいましたね。

―では、気に入っているキャラクターはいますか？

特にいません。というか、思い入れないようにしてますね。

―思い入れがあると、殺しにくくなるからでしょうか？

いや、むしろ殺しちゃいますね。好きなキャラクターほど手加減なしに。

―なるほど…。「残酷な死」がテーマの作品ですからね。

子どもの頃から死ぬのがむちゃくちゃ怖くて…。小学校で「トンボの一生」という授業があって「一生」を「産まれてから死ぬまで」と説明してました。それでふと、自分もいつか死ぬんだなと急に怖くなったんです。夜中に想像しては泣いてました。どう考えても死んじゃうな、と。何をやっても。

―その「死」が、作中では残酷な形でもたらされます。

暴力や殺人は、特別なこと、異常なことだと考えられがちですけど、たぶんどんな人間でも殺すし殺されるんです。これは、僕自身が打撃系格闘技をやっていて実感しました。手加減も躊躇もなく、相手が痛がろうが関係なく技をかけることができる。自分がこうなれるなら、他の人も状況や訓練次第では…。

―どんな残酷なことでもやってしまいかねないと。

はい。自分もそうなるかもしれないと思って書いてます。そのあたりが伝わるといいですね。

―かなり長大な作品ですが、今後の展開は決まってますか？

オチまで決まってます。完結まではまだまだ時間がかかるかもしれませんが、途中で投げ出すようなことは絶対しません。もう、同人の世界で生きていこうかなと思ってるぐらいなので。

主人公の信夜など、一部のキャラクターはチャー氏が原画を描いている。

○チャー
シナリオライター。現在、サークル機械式少女で『ですろり』を執筆中。高校時代から続けている拳法と独学で学んだ科学が、発想の源となっているという。

FLAT

キラークイーン

●18禁 ●2006年8月13日頒布 ●定価1,890円（税込） ●シナリオ：健速
●原画：己即是空 ●体験版あり ●ボイスあり ●とメサホあD

http://flat.web.infoseek.co.jp/FLAT/

絶対絶命の死のゲームから生還できるのか!?

謎の建物に閉じ込められた13人の男女。爆弾が仕掛けられた首輪。疑心暗鬼から殺し合いがはじまる。極限状態のなかで次々と死んでいく人々。

キャラクターたちには、それぞれ違った「クリア条件」が課せられ、これを果たさなければ72時間後に首輪が爆発する。決して人を殺さないと誓う主人公の条件はクイーンのプレイヤーを殺害すること。追い込まれて苦悩する主人公の心理描写が秀逸だ。

ゲームを開始すると、まず美麗なオープニングムービーに目を奪われることだろう。また、北都南など、実力派の声優を起用したボイスも聴き応えがある。

死んだ恋人にそっくりな姫萩咲実。運命の出会いなのか？

争いをあおるためか、廃墟には大量の銃器が置かれている。

半端マニアソフト

空の上のおもちゃ

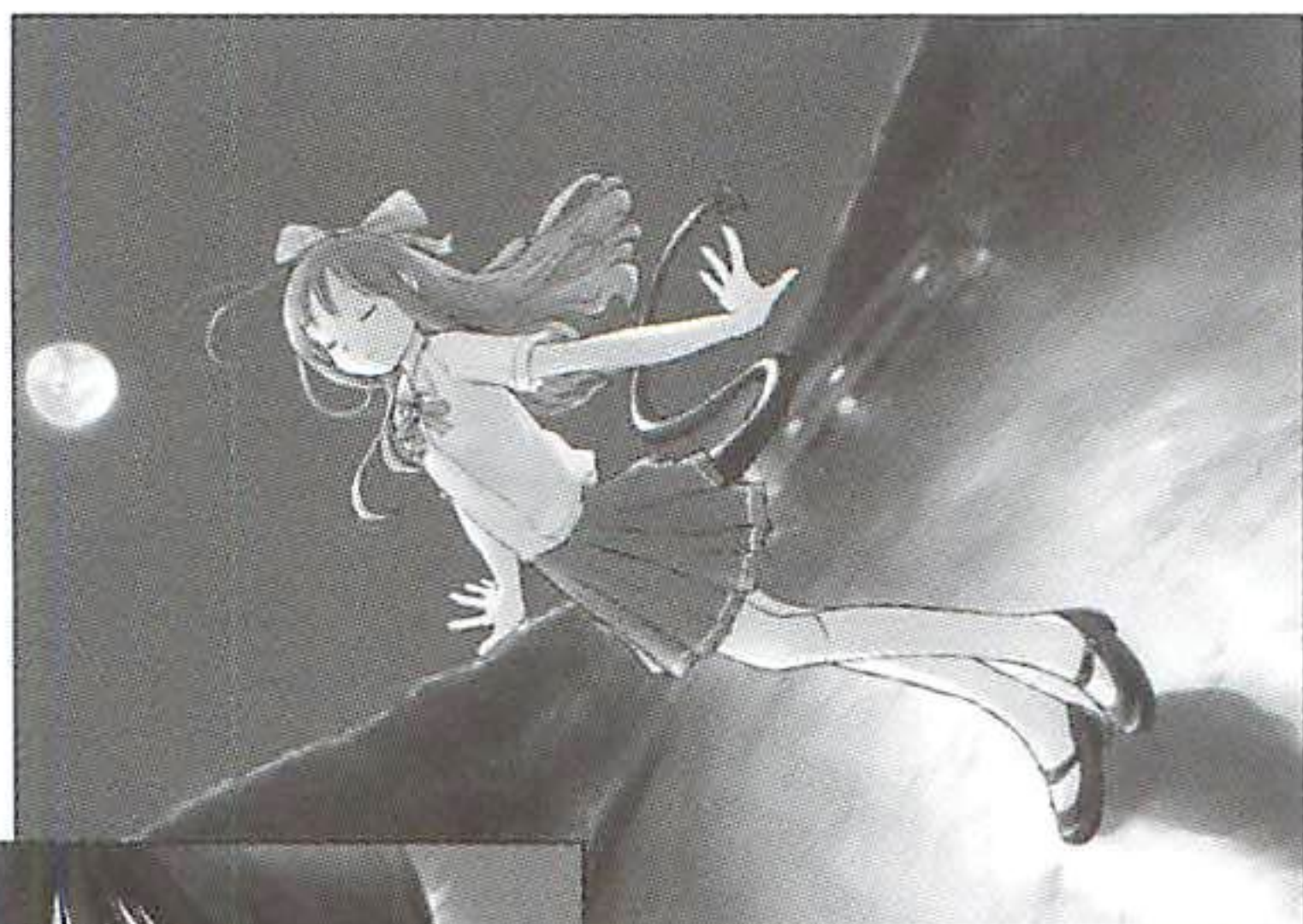
●18禁 ●2005年8月14日頒布 ●定価2,625円（税込） ●シナリオ：渡辺僚一
●原画：kashmir ●体験版あり ●ボイスあり ●とメサホあ

http://hms.muw.jp/

少年と少女と、そしてしっぽの物語

ある日の夜、学校のグラウンドで踊る女子を見る。女の子のおしりからは立派な「しっぽ」が伸びていた。翌朝、主人公のおしりにもしっぽが生えていた…。

全寮制の学校を舞台にくりひろげられるドタバタ劇は、ひたすらバカバカしくコミカルだ。特に、すきあらばカンチョーを仕掛けてくる雪雄先輩は影の主役ともいうべき存在。そして中盤以降は、歴史をまたぐ壮大な展開が待っている。青春、月面発光現象、しっぽ。おかしくも感動的な物語をぜひ味わってみてほしい。

半端マニアソフトの最新作『コミックデイズ・H』は、ショタな男の子を主人公としたエロ中心の作品。こちらもオススメだ。

しっぽと一緒に踊る城谷春野。天然ボケがプリチーだ。

陸上少女、真柄夏見。可愛い顔でシモネタを連発する。

circletempo

Myth

●18禁 ●2006年12月〜2007年3月頒布予定 ●定価未定 ●シナリオ：ナカオボウシ
●原画：ほっぺ ●体験版あり ●ボイスなし ●委託ショップ未定

http://www.circletempo.net/

いくつもの世界が交錯する謎に満ちた物語

影のない世界に暮らす主人公は、ある日、影を持った少女、梓門に出会う。少女を追って、たどり着いた先は肉体のない影たちが暮らす別の世界だった。（ＭＹＴＨ編）

狂気と残酷に満ちた世界で、少年は母親に食べられていく。（異世界編）

２つの世界が交互に現われ、そして物語は意外としかいいようのない展開を見せていく。11日目以降のグロテスクかつ謎めいた展開は、とにかくインパクトが大きい。

人を選ぶゲームかもしれないが、興味を持った方はぜひチャレンジしてみてほしい。

ウェブサイトでは、『ＭＹＴＨ』の外伝にあたる『Ａｇｕｎｉ』がフリーゲームとして公開されている。

影を持つ少女、紫紋との出会いが異世界への旅のはじまりとなる。

異世界からきたヒロインたちと協力して、光と影の謎に迫る。

れいんどっぐ

僕はキミだけを見つめる 〜I gaze at only you〜

●18禁 ●2006年8月13日頒布 ●定価1,365円（税込） ●シナリオ：葉山こよーて
●原画：ぬい ●体験版：イベント、委託のみ ●ボイスなし ●とメサホ

http://raindog-raindog.hp.infoseek.co.jp/main.html

緊迫したストーリーと純粋な愛

少年ギャングを率いていた佐原拓実は、中国マフィアとの抗争に敗れ、ホームレスにまで落ちぶれていた。そこに歌姫、風早永遠のボディガードを依頼される。相手は、かつて自分の仲間を奪った殺し屋。拓実は復讐を胸に、永遠の盾となることを誓う。

正体不明の殺し屋との戦闘などハードな部分だけでなく、まったりとした日常や純愛もしっかりと描かれている。ヒロインの永遠が登場するシーンはどれも印象的で、彼女のかわいらしさ、歌姫としてのカリスマ性が伝わってくる。ラストシーンはプレイヤーの心に深く残ることだろう。

スタイリストの真名瀬莉亜は、かわいいけれど性質は凶暴…。

複雑な生い立ちから殺し屋に狙われる歌姫、風早永遠。

さんだーぼると

劇場版まじかるブリンガーころな

ドキわく！魔界の夏休み

●全年齢 ●2006年8月13日頒布 ●定価1,050円（税込） ●シナリオ：insider
●原画：insider ●体験版あり ●ボイスなし ●とメサホあD

http://www110.sakura.ne.jp/~sundervolt/

独自の戦闘システムでおくる魔法少女モノ

趣味の魔法がうっかり成功！ 時空の彼方から伝説の暗黒剣ストームブリンガーを召還し、あこがれの魔法少女になったころな。その強大な力を求める魔王との戦いがはじまる…というのは前作『まじかるブリンガーころな』のお話。それから、すっかり仲良くなったロリっ娘魔王ベルゼビュートに招かれ、魔界で夏休みを過ごすことに。魔法少女に巫女、魔王が乱れ飛ぶバトルコメディ！

このゲームの特徴は、リズムアクションのような独自の戦闘システム。タイミングよくキーボードを押して敵をぶった斬ろう。

ウェブサイトでは、なんとダンジョンRPGを追加するパッチが無償公開されている。

戦闘はリズムアクション風味。流れるカーソルにあわせてキーを押そう。

必殺！ ころなデスペラード!!

因果堂Type-I.G.

THE MAN CALLED CRIMSON

～Episode I～ 量子コンピューターの少女

●全年齢 ●2006年8月13日頒布 ●定価2,625円（税込） ●シナリオ：防人因果
●原画：田中佑来 ●体験版あり ●ボイスなし ●とメサホあDL

http://www.inga-do.com/

2045年を舞台に繰り広げられる復讐劇

謎の組織「A」に恋人を奪われ復讐に燃える主人公、シュヴァルツ・カント・焔は、人類には実現不可能とされる量子コンピューターを操る少女、栗須翠と出会う。焔は復讐を遂げることができるのか？ 圧倒的な力をもつ翠の目的は何なのか？

舞台となる近未来の世界はしっかりと構築されている。特に、3Dで描かれる兵器には作者の強いこだわりを感じる。

独特のクセのあるやや芝居がかった文章は、好き嫌いが分かれるかもしれないが、ハマると魅力的。「Episode I」とあるように、物語はまだまだ続いていく。次章以降も期待して待ちたい。

犯罪組織「A」からの刺客が襲い掛かる。

量子コンピューター、シュアルの力を発動する翠。

猫丸堂

邪ノ嗤フ刻（おにのわらうころ）

●18禁 ●2005年12月30日頒布 ●定価2,415円（税込） ●シナリオ：モーリー
●原画：たぢまよしかづ ●体験版あり ●ボイスあり ●とサホDエ

http://nekomarudow.com/onikoro/

伝説の邪（オニ）が復活する！ 和風伝奇ADV（アドベンチャー）＋SLG（シミュレーション）

幼いころ、両親を伝承クラスの邪（おに）、大嶽に殺された主人公。10年の歳月がすぎ、2匹の犬神を従え、魔物を退治する「邪狩り」として成長した主人公の前に、両親の仇が姿を現す。

急激に数を増やし、人々を襲いはじめた魔物たちを、邪狩りの仲間とともに退治しよう。通常シーンはアドベンチャーで進むが、戦闘シーンはシミュレーションで行われる。レベルアップや特殊技などもあり、本格的に遊べるゲームだ。難易度はそれほど高くないので、苦手な人も安心してプレイできる。

猫丸堂は、続編にあたる「禽ノ哭ク刻-トリノナクコロ-」を製作中。

セーラー服に日本刀が凛々しい鬼流御門。ＳＬＧでも強力な仲間として活躍する。

戦闘は、ＳＬＧで戦うことになる。戦略を練ろう！

inspire

愛することは生きていくこと

●18禁 ●2006年8月13日頒布 ●定価2,100円（税込） ●シナリオ：裏小五郎
●原画：にしひと ●体験版あり ●ボイスあり ●とメサ

http://www.inspire-doujin.com/

私立探偵が巨大な陰謀に立ち向かう

コンピューターの発展した近未来の世界。主人公は、「ラフダイアモンド」と呼ばれる探偵。探偵といっても、精緻な推理よりも格闘技が売りな肉体派だ。

オープニングで、主人公とその相棒のハルが、とある国のミサイル発射基地を破壊する。ここで起きた悲しい出来事が、さらなる悲劇を呼ぶ。といっても、全体の調子は軽妙で、シモネタ混じりの文章は軽く読み進めることができる。連続猟奇殺人に神隠し、ハッキングなどさまざまな事件が起こり、プレイヤーを飽きさせない。

年末には無料の追加シナリオ『もうひとつの愛』のリリースが予定されている。

ヒロインの御堂千夏。彼女との出会いが主人公を変えていく。

オトナの魅力で主人公を翻弄する楠木冴子。

Project Lips

魔法使いの見た夢

●全年齢 ●2006年10月1日頒布 ●定価1,500円（税込） ●シナリオ：silflu
●原画：ニシサク ●体験版あり ●ボイスなし ●とメあサホD南DLパ

http://project-lips.net/

現代に生きる魔法使いたちの闘争

幼いころ、不思議な老人から拳を強化する魔法の力を授かった主人公は、悪者を退治する勇者を夢見つつも、ごく普通の大学生に成長していた。しかしある夜、美しい金の髪をもつ少女に出会うことで、運命が動き出す。

ヒロインのミカエルは、強大な、しかし邪悪な匂いのする魔力を持つ。危険な力を処分しようとする国際魔法警察機構と、神秘を追い求め研究材料にしようとする魔法研究所。彼女の呪いのような力を巡り、激しい戦闘が巻き起こる。ミカエルと主人公は平穏な生活を取り戻すことができるのか？

強大な力をもつ悪魔。クリーチャーのデザインも魅力のひとつ。

異国からやってきた美少女ミカエルは、その特殊な力のため、多くの魔法使いから追われている。

CircleMebius

Faith

●18禁 ●2006年6月11日頒布 ●定価3,150円（税込） ●シナリオ：天衣まほら、竜リン
●原画：鷲宮光流、乎岾、船弥さ吉 ●体験版あり ●ボイスなし ●とメサホあ

http://circlemebius.sakura.ne.jp/

生きる意味を探すため、青年は戦う

捨てられたような貧しい街。雪に閉ざされた街に悪魔が現れ、平和な日常が壊れていく。育ての親の神父から魔法の力を受け継いだ主人公、彼方は大切な人を守り、悪魔を封印することができるのか？ そして、幸せを手に入れることができるのか？

幼馴染のヒロイン、可憐はちょっとしたことで桃色な妄想をはじめてしまう暴走系天然娘だ。主人公との夫婦漫才がほほえましい。

黄泉への扉を開き、街を滅ぼそうとする悪魔アスタロト。だが、もうひとつのシナリオでは彼女に焦点が当てられ、また違った魅力を見せてくれる。

ヒロインの可憐は、「贄」として悪魔に狙われる。

アスタロトのシナリオでは、悪魔について意外な事実が明らかになる。

アクション、シューティング、ETC…

まだまだあるぞ！同人ゲームの世界

●格闘、アクション

格闘ゲームでは、「月姫」から産まれた「MELTY BLOOD」など、ほかのゲームのキャラを使ったゲームが多く制作され、それぞれのファンから支持されている。「東方Project」のキャラを使った「東方萃夢想」やひぐらしキャラの「ひぐらしデイブレイク」もファンならば押さえておきたい。

オリジナルでは、「ヒノカケラ」が派手なエフェクトと自由度の高いコンボで爽快感満点だ。

アクションRPGの「ティルキッス」や3Dアクションゲームの「BLOOD-over-」など、アクションにも高レベルな作品が目白押しだ。

●シューティング

弾幕STGの巨人、上海アリス幻樂団による「東方Project」は、じわじわとファンを増やしており、現在では「ひぐらし」に並ぶほどの存在。来年からの新シリーズにも要注目だ。

このほか、橙汁の対戦型ハイスピードSTG「Acceralation of SUGURI」は、謳い文句どおりのスピード感で、あたらしい波の到来を予感させる。

上海アリス幻樂団の『東方花映塚』。弾幕を押し付けあう対戦型STGだ。

●抜きゲー、その他

フロッピーディスクの時代からエロ特化のゲームを発表し続けているソフトさ～くるクレージュや小さな女の子にこだわり続ける私立さくらんぼ小学校などの〝抜きゲー〟も、広大な大陸を形成している。

また、同人から商業に進出するのが珍しくないのと同様に、商業で活躍する作家が同人ゲームを制作する例も増えている。

ねこねこソフトの代表でもあった片岡とも氏のサークル、すてーじ☆ななの「narucissu」は、全世界で数百万人がプレイしたという。無料で公開されているのでトライしてみてほしい。漫画家、イラストレーターのみさくらなんこつ氏が一人で制作する「楽園の令嬢（アリス）たち」も期待度大だ。

みさくらなんこつ個人製作の「楽園の令嬢（アリス）たち」。

「東方Project」	http://www16.big.or.jp/~zun/
「Acceralation of SUGURI」	http://daidai.moo.jp/
「MELTY BLOOD」	http://www13.plala.or.jp/french/
「ひぐらしデイブレイク」	http://www.tasofro.net/
「東方萃夢想」	http://www.tasofro.net/
「ヒノカケラ」	http://r-region.net/
「ティルキッス」	http://www.geocities.jp/mir_revision/
「BLOOD-over-」	http://arthearts.net/9th-night/
ソフトさ～くるクレージュ	http://www.sc-crg.com/
私立さくらんぼ小学校	http://www.kodomo-h.com/
「narucissu」	http://stage-nana.sakura.ne.jp/
「楽園の令嬢たち」	http://www.harthnir.com/

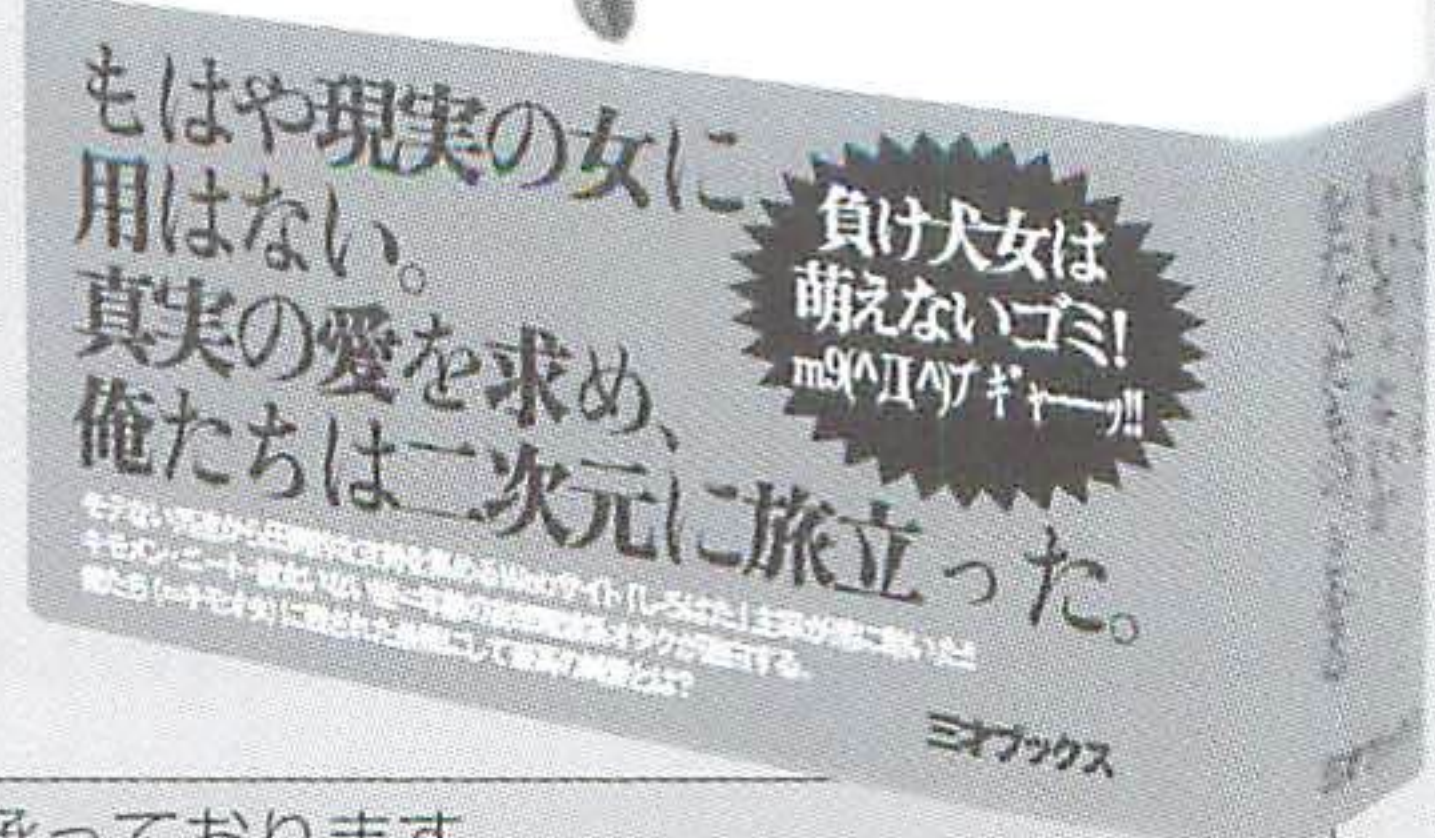
●このコーナーで紹介した同人ゲームを読者の皆様にプレゼントします。詳しい応募方法などは48ページをご覧ください。

同人ゲームの世界にダイブ！

同人ゲームは、一般流通に乗らないため、コミケなどのイベント、またはとらのあな、メロンブックスなどの同人専門店に行かないと入手できない。近くにショップがない場合は、インターネットの通信販売を利用することになるだろう。

発売日などの情報も、インターネットなどを駆使して探さないと、なかなか見つからない。ちょっとめんどくさいかもしれないが、その価値はあるはずだ。むしろ、探すのもひとつの楽しみだととらえるといいだろう。

まずは、体験版を試してみてほしい。体験版というと、ほんのサワリだけといったものを想像するかもしれないが、それだけでも十分に楽しめてしまうものが多い。なかには、10時間を超えるボリュームを持つものもある。購入前に中身を確認できるのは嬉しいところだ。

同人ゲームは、商業作品に比べて制作期間が長くなることが多い。特に少人数のサークルの場合は、完成までに年単位の時間がかかることも珍しくない。あせらず気長に待つのが、同人ゲームファンのたしなみというもの！

Let's listen!!

同人音楽を聴こう!!

あの曲を作ったのは**誰**？
友達から借りたCDがお店に**売**ってない!!
どこで聴いたり、**買**ったり、
調べたりすればいいの？

そんな人はこれを読もう!!
まずはここから聴いてみよう!!!

このコーナーでは
音系ビギナーを**対**象として、
メジャーな歌**姫**たちを中心に、
「**同**人音楽」の世界を
ナビゲートしていきます。

文／北谷公識＆編集部
イラスト／吉井ダン

「同人音楽」を探しにいこう!!

好きな仲間と作った、好きな音

■メジャーとインディーズ

一般のCDショップで販売されている「普通の音楽」は、大きくメジャーとインディーズに分かれています。よく誤解されるのですが、メジャーだからプロ、インディーズだからアマチュアというわけではありません。これらは流通経路による区分に過ぎず、インディーズとされているアーティストでも、実はレコード会社やプロダクションに所属していたりします。

メジャー流通は全国のCDショップにゆきわたり、プロモーションも大規模です。インディーズ流通は流通業者がCDを取り扱うことで、アーティストが自力で店舗営業するよりも販路が広がるといった感じです。最近はインディーズレコード会社が、流通だけメジャーを使うような形態も増えてきました。(ミドルメジャーと呼んだりするのかな?)

■第3の存在、同人

じゃあ「同人音楽」はどうなのかというと、実はどちらでもありません。同人音楽は、従来のメジャーともインディーズとも異なる第3の存在なのです。

同人音楽の捉え方は人によって様々で、厳密に定義するのは難しいのですが、コミックや小説、ゲームの同人作品と同じように考えればよいでしょう。

つまり、同人音楽は「同好の仲間と趣味で自費製作した音楽」です。そうやって作られた音楽は、楽曲がオリジナルであっても、アレンジであっても、現状ではひとくくりに「同人音楽」とみなされています。

音楽作品を持ってコミケに出展するサークルは年々増加し、いまや同人誌や同人ゲームと並んで「音系同人」というカテゴリーになりました。また、ゲーム会社が同人誌即売会の会場やイベントなどで限定販売するCDも、企業による「同人音楽」と認識されていたりします。

具体的には、次のように見分けるといいかもしれません(ちょっと強引ですが)。

amazonのカテゴリー「ミュージック」で扱われているもの
→「メジャー」

amazonのカテゴリー「ソフトウェア」で扱われているもの
→「商業」

同人イベント、同人ショップ、個人サイトでのみ自主販売されているもの
→「同人」

同人音楽に共通しているのは、主として即売会や個人サイト、特定のショップで流通し、きわめて「入手方法が限定されている」ことです。

さらに同人CDは一度完売してしまうと再生産されないことが多く、リアルタイムで追いかけていないと買い損ねてしまいます(同人一般に言えることですが)。

今後はネット配信などのシステムが進化していくかもしれませんが、現状では後日の入手が困難な傾向があるので注意しましょう。

■Last regretsの衝撃

かつて同人音楽のメインストリームといえば、ゲーム音楽・アニメ音

ここのところ急激に盛り上がってきた「音系」。ショップには魅力的なアイテムが並んでいる。(写真：とらのあな1号店)

楽などをアレンジした2次創作ものでした。しかしいま、同人音楽の注目は、ボーカル(主に女性で「歌姫」と呼ばれる)付きのオリジナル楽曲に集まってきています。

「歌姫」たちの時代をもたらした原因には諸説ありますが、PCゲーム『Kanon』と、その主題歌「Last regrets」の存在を外して語ることはできません。

その楽曲としてのクオリティ、ドラマチックな音楽性の衝撃は、ともすれば声優が歌っているだけだったPCゲーム楽曲の世界を一変させました。

「Last regrets」の編曲に関わったサウンドクリエイターチームは「I've」。『Kanon』以降も、I'veはPCゲームに数多くの楽曲を提供し、独自の音楽世界を築いていきました。

そんな動向に影響されて、PCゲームの楽曲は急速にクオリティを高めていきます。才能あるクリエイターたちが積極的に参加するようになり、多様な音楽的試みがなされていったのです。

このことは、クリエイターたちに活躍の場を用意するのと同時に、楽曲そのものを求める聴衆を育てていきました。さらにはリスナーにとどまらず、自分も作りたい!!と考える人々が出現するようになって、現在のオリジナルボーカル同人音楽の時代が到来したのです。

■音系の世界へ出発しよう!

では、いよいよ同人音楽の世界を見ていきましょう。

いまではすっかりメジャーだけど、かつては同人シーンで活躍していたアーティストも取り上げていきます。また、最初から商業で活躍しているけど、同人シーンを語る上で欠かせないアーティストについても、やはり触れていきたいと思います。

まるでアニソン縛りのカラオケ大会で「宇宙刑事ギャバン」「ときめきメモリアル」を許容するようなユルさですが、ジャンルの括りにこだわるより、この世界の魅力を伝えていくことが大事だと考えるからです。

本当に感動できる音楽に出会いたい人、新しい音楽に飢えている人、アニソン大好きな人にとって、このコーナーが出会いの手助けとなりますように!

I've

http://ive.mu/

すべてはここから始まった！このサウンドに中毒れ!!

高瀬一矢、中沢伴行などのクリエイターを中心とした集団。トランスの突き抜けるような高揚感と鬼萌えボーカルがもたらす陶酔感に、中毒症状をきたす信者が後を絶たない。アニメ・ゲームに膨大な量の楽曲を提供しているので、みなさんの大半は彼らの音楽を耳にしたことがあるはずだ。

最初にI'veという名を世間に知らしめたのはPCゲーム『Kanon』(Key、1999年）の主題歌「Last reglets」。さらに2000年9月、同じくKeyの『AIR』主題歌「鳥の詩」の大ブレイクが、彼らの名声を不動のものとした。PCゲームの挿入歌として発表された楽曲は「Girls Compilation」というアルバムにまとめられ、主に美少女ゲームを取り扱うショップで人気アイテムとなっている。

その勢いは活動の中心をメジャーに移した現在も衰えず、2005年には日本武道館での初ライブを敢行し、所属している歌姫たちは次々にメジャーデビューを果たしている。過去の作品は、プレミアがつき、オークションなどでしか入手できないものも多い。前述したとおり、楽曲の一部は『Girls Compilation』に収録されているが、いまだにゲームを買わないと入手できないものもたくさんある。そのためI've目的にゲームを購入し、積みゲー化するファンは少なくない。

I've自体はビジュアルアーツ社に所属するソフトハウスなので、厳密には同人とは言えない。だがコミックマーケット限定でCDを発売したり、I've FANCLUBによるカバー同人「TRUSH VOX」シリーズをリリースしたりと、同人世界と緊密にリンクしている印象がある。また、一時は極端に情報の露出が少なかったこともあり、能動的に情報を探して入手しようとするリスナー側の姿勢が作り上げられた。このことは、現在の同人歌姫、ゲームソング系アーティストの隆盛に結びついていると思えてならない。そうした述懐はさておくとしても、彼らが今日の同人音楽に与えた影響の大きさについては誰も否定しないだろう。

「Collective」

「SHORT CIRCUIT」

■discography■

I've Girls Compilation vol.1 regret（'99ア商）
I've Girls Compilation vol.2 verge（'00ア商）
Dear Feeling（'00マ同）
C-LICK（'01シ同）
I've Girls Compilation vol.3 Disintegration（'02ア商）
diRTY GiFT（'02マ同）
I've Girls Compilation vol.4 LAMENT（'03ア商）
I've Girls Compilation vol.5 OUT FLOW('03ア商）
SHORT CIRCUIT（'03ア商）
Mixed up（'04ア同）
I've Girls Compilation vol.6 Collective（'05ア商）

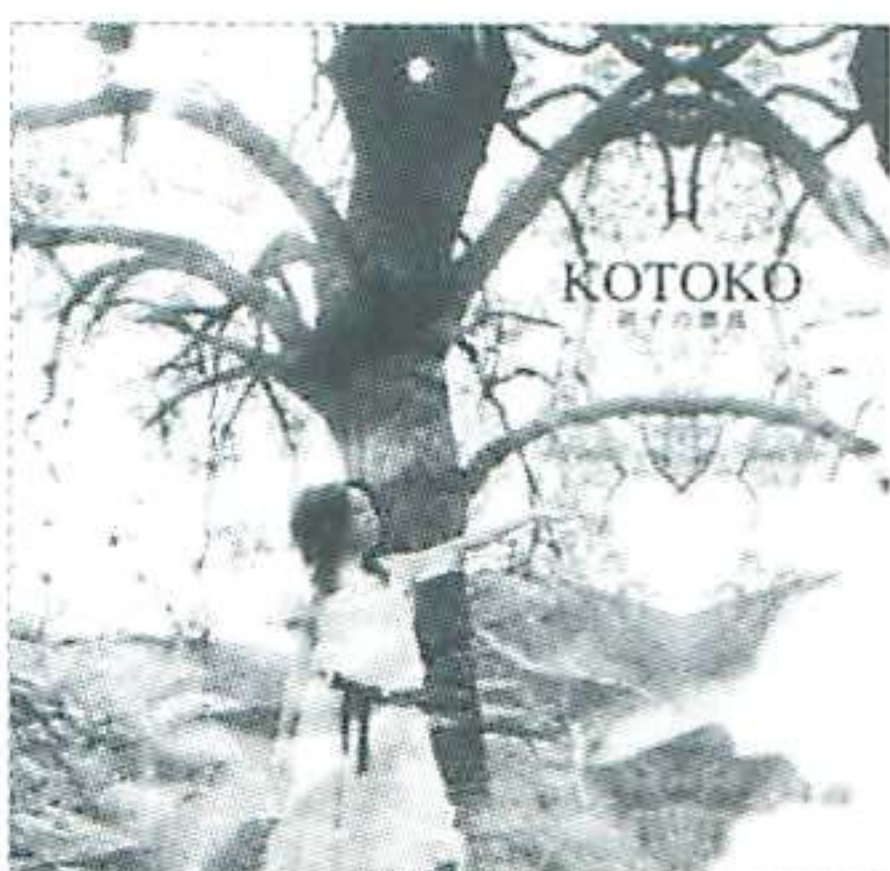
※ゲーム特典…etc.※

Eye's Blue（'99マ商）
A Compilation Album Of PC-Game Musics G-Mix（'01ア商）
Vent Azure（'00マ）
CARNAVAL（'02マ）
ANIM Music Disc ～I've SOUND SERIES～（'03ア商）

商…商業作品　メ…メジャー作品　同…同人作品

KOTOKO

http://www.kotoko-net.com/

「羽 -hane-」

「硝子の靡風」

「UZU-MAKI」

POPが、バラードが、あふれだす!!　地上最強の歌姫

I'veを代表するシンガーで、すでに100曲以上のボーカルを担当している。音楽学校の講師だった島みやえい子にデモテープを渡したことがきっかけでI'veに所属した（ちなみに詩月カオリも島みやえい子の生徒だった）。

落ち着いたバラードをつややかに歌い上げながら、一転「きゅるるんKissでジャンボ♪♪」「さくらんぼキッス ～爆発だも～ん～」などの電波ソングでは極限のテンションを見せる。まさに希代の歌姫で、この種の音楽の頂点をなす存在であることに疑いはない。

2002年、テレビアニメ『おねがい☆ティーチャー』のOP曲を担当し、2004年にはメジャーデビューした。CDをリリースすればオリコンの上位にランキングされるが、一般人には知名度が低いため、見知らぬアーティストのランクインにとまどう人の姿をテレビで見ることができる。

2005年にはアメリカのアニメエキスポやカナダのアニメ・ノースなど海外のイベントに出演。6thマキシ「Chercher」では『OVA マリア様がみてる 3rdシーズン』のEDテーマを担当した。また、2007年夏公開予定の映画作品「リアル鬼ごっこ」に主題歌を提供することも決定。ゲーム・アニメに続いて実写映画と、活躍の場は広がり続けている。

今後一層の活躍が期待されるアーティストだ。声優系アーティストのライブでのカバー率も高く、歌姫たちの目標になっている。

■discography■

hitorigoto（'01シ同）
Shooting Star（'02シメ）
Second Flight（'03シメ）
羽 -hane-（'04アメ）
覚えてていいよ（'04マメ）
Re-sublimity（'04マメ）
硝子の靡風（'05アメ）
421 -a will-（'05マメ）
Face of Fact -RESOLUTION ver.-（'06シメ）
being（'06マメ）
Chercher ～シャルシェ～（'06マメ）
UZU-MAKI（'06アメ）

川田まみ

http://www.geneon-ent.co.jp/rondorobe/music/mami_kawada/

「SEED」

ふるふる伸びやかな「まみぶら～と」の実力派

I'veの歌姫の一人。伸びやかな発声と表現力、力強い声質をもって知られる実力派。2000年にI'veに参加し、2002年に「空の森で」「明日への涙」などアニメ『おねがい☆ティーチャー』シリーズのED曲を担当した。これがきっかけで、知る人ぞ知るマニアックな存在から、広くアニメファンに認知されるシンガーとなり、2005年2月にはメジャーデビューした。アニメ『灼眼のシャナ』のOP曲「緋色の空」も記憶に新しい。

■discography■

radiance/地に還る～on the Earth～（'05マメ）
緋色の空（'05マメ）
SEED（'06アメ）

ア…アルバム　コ…コンピレーション　マ…マキシシングル or ミニアルバム　シ…シングル

幻想楽団 Sound Horizon

http://sound-horizon.net/Circle.htm

悠遠の幻想をつづる詩と歌のオーケストラ

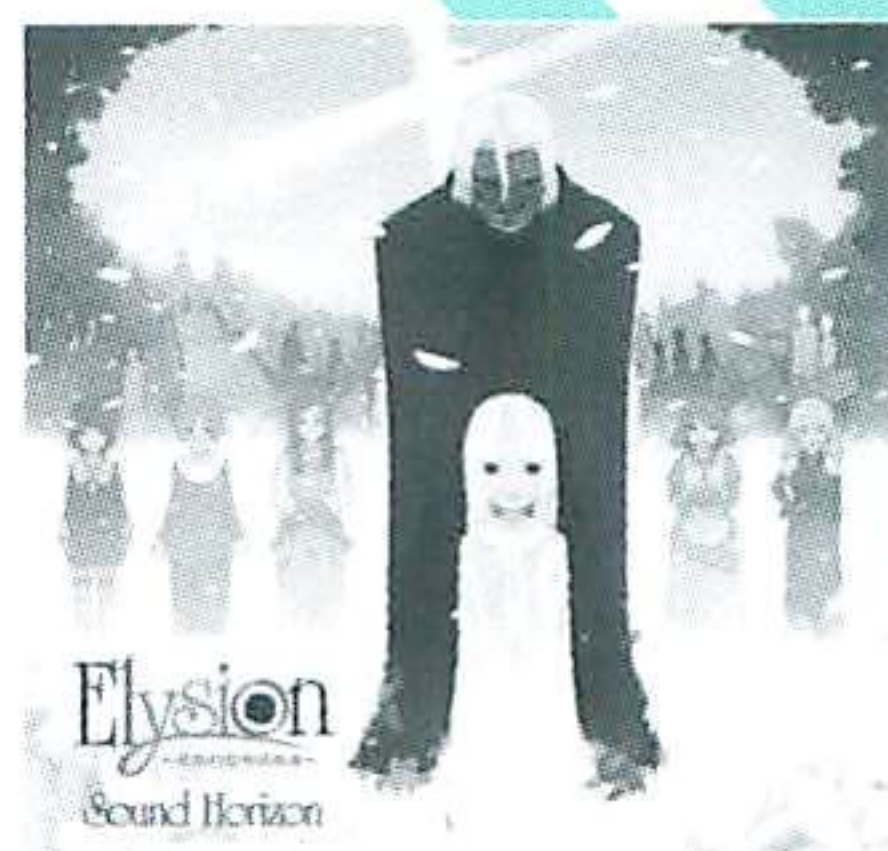
サウンドクリエイターRevoが主宰する音楽プロジェクト。2001年から同人活動を開始し、2004年10月にメジャーデビューした。

過酷な運命や宿命が支配する物語をストーリー性の高い詞で歌い上げるのが特徴。主に組曲形式で「物語性を追求した幻想音楽」を実践している。エレキギターからアイリッシュハープまで多種多様な楽器を採用し、台詞や環境音を散りばめたその音世界は、楽曲というより楽劇と呼ぶべきかもしれない。その独創的な表現は、同人界の外でも高い評価を受けはじめている。

2005年にはスクリーミング・マッド・ジョージの総合プロデュースでライブコンサート「Elysion ～楽園パレードへようこそ～」を開催。ライブDVDもリリースされた。

2006年3月にSound Horizon第1期の活動終了と第2期の活動開始を発表、メインボーカルのAramaryが脱退した。以降は、歌姫をYUUKI、KAORI、REMIと特に固定せず、楽曲ごとの世界観に合う音楽家を集めるコンセプトに。霜月はるか、RIKKIもサポートで参加している。

■discography■

Chronicle（'01ア同）
Thanatos （'02ア同）
Lost（'02ア同）
Pico Magic（'03ア同）
Pico Magic Reloaded（'03ア同）
Chronicle 2nd（'04ア同）
Elysion～楽園への前奏曲～（'04アメ）
Elysion～楽園幻想物語組曲～（'05アメ）
poca felicita（'05アメ）
少年は剣を…（'06マメ）
Roman（'06アメ）

「Elysion ～楽園幻想物語組曲～」

「Roman」

霜月はるか

http://shimotsukin.com/

至福のファンタジーを誘う親密なハーモニー

2001年から同人サークル「Maple Leaf」「tieleaf」で活動。通称「しもつきん」。作詞、作曲、編曲、ボーカルを1人で手掛ける。

民族音楽のテイストを取り入れた楽曲は、親しみやすいメロディと、優しげなハーモニーがここちよい。ゲーム主題歌などに提供した楽曲を集めたベスト盤「あしあとリズム」が2005年にメジャーからリリースされている。

他にもアニメ『Rozen Maiden』のED曲を「refio＋霜月はるか」名義で担当。refioのmyuと霜月はるかでユニットkukuiを結成し、続編『Rosen Maiden traumend』ではkukui名義でED曲を担当している。

活動開始から5年、これまでの同人楽曲が詰め込まれたベスト盤「Maple Leaf BOX」を冬コミ(C71)でリリースする予定。

■discography■

ユラグソラ（'02マ同）
硝子鏡の夢（'05シメ）
月追いの都市（'05ア同）
あしあとリズム～Haruka Shimotsuki works best～（'06アメ）
月奏～ツキカナデ～（'06アメ）
霧の向こうに繋がる世界（'06シメ）
Maple Leaf BOX（'06ア同）
※kukui名義※
ゆめわたりの夜（'04マ同）
透明シェルター（'04マメ）
光の螺旋律（'05マメ）
Little Primrose（'06マメ）

「あしあとリズム～Haruka Shimotsuki works best～」

「ユラグソラ」

商…商業作品　メ…メジャー作品　同…同人作品

茶太

http://chata.moo.jp/

「未来のエネルギー」

「eclipse」

やさしく降りそそぐ、まったりウィスパーボイス

自ら主宰する同人サークル「ウサギキノコ」をはじめ、「サイドプロテア」「souleave」「my sound life」のメインボーカルとしても活躍する。商業・同人のへだてなく、ゲームの主題歌やイメージソングに楽曲を提供。さらには声優としての活動もあり、積極的に同人作品に参加していることもあって、その全貌は把握するのが難しいほどの広がりを見せている。

歌声は甘いウィスパーボイスで知られている。楽曲も耳に優しいものが多く、なかでも「ぱんださんようちえん」で有名な再生ハイパーベルーヴ・みらゐ氏のサークル「サイドプロテア」からリリースされたアルバム「未来のエネルギー」は傑作(だと思う)。MMORPG「ヨーグルティング」のサウンドトラックには、霜月はるか、片霧烈火と3人で歌ったイメージソングが収録されている。

■discography■

※ウサギキノコ※
誓い('03ア同)
eclipse('06ア同)
※サイドプロテア※
未来のエネルギー('04ア同)
※my sound life※
fractal('06マ同)
crystal('06マ同)
※souleave※
living('05マ同)
※Voltage of Imagination※
Ancient Colors Infinity vol.2 蒼昊ノ恋歌('04マ商)
ORBITAL MANEUVER : phase two('06マ商)

片霧烈火

http://www.rekka.jp/

「みんのうた。」

「がーるず・らいふ」

フリーで大活躍中のにゃんこクリエイター

ポップな曲、キュートな曲、ハードな曲、電波な曲を、どれも抜群のセンスで歌いこなす。マルチタレントが少なくない同人世界の中でも、とりわけ多才を感じさせる歌姫だ。その才能はボーカルにとどまらず、作詞・作曲、企画、DTPデザインまでこなす。

片霧烈火・茶太・霜月はるかの3人は深い親交があり「しもちゃみん」というユニットを組んだこともある。現在の同人音楽シーンで、もっともメジャーな歌姫だろう。「Voltage of Imagination」からは、しもちゃみんのメンバーがそれぞれ1枚ずつボーカルを担当したシリーズCDがリリースされている。

2004年に「みんのうた。」でメジャーデビュー。2006年には「ひぐらしのなく頃に」のED曲でアニメ楽曲を初担当した。

■discography■

鐘は高く澄み渡りて('02マ同)
風のセルフェリアス('03ア同)
片霧烈火のにゃんこっこアワー('03同)
幻想廃人 -或いは某K氏の手記('03ア同)
みんのうた。('04アメ)
天降ノ楽音('04マ同)
SEVEN DEADLY SINS('04ア同)
約束の日にはきみと2人で この素晴らしき不確世界へ('06シ同)
片霧烈火のにゃんこっこアワー☆いのべいしょん!('06同)
空の軋みと歪める世界の無き、声('06アメ)
がーるず・らいふ('06アメ)
※Voltage of Imagination※
Ancient Colors Infinity vol.3 饗旺ノ烈火('05マ商)
ORBITAL MANEUVER : phase three('06マ商)

ア…アルバム コ…コンピレーション マ…マキシシングル or ミニアルバム シ…シングル

eufonius

http://www.eufonius.net/

耳にここちよい、君と僕のための音楽

菊地創とriyaのユニット。澄みわたるボイスにふわふわと転調するフレーズ、アコースティックとデジタルがやわらかく融け合ったサウンドが話題に。2004年に発売されたPCゲーム『CLANNAD』の主題歌を担当したことで、一気に知名度が高まった。2004年にメジャーデビューしている。

■discography■

eufonius（'03マ同）
ぐるぐる（'04シ同）
はばたく未来（'04シメ）
eufonius+（'05ア同）
ちいさなうた（'05マ同）
Idea（'05シメ）
恋するココロ（'06シメ）
ぐるぐる（'06シメ）
スバラシキセカイ（'06アメ）

「eufonius+」

「スバラシキセカイ」

空想音楽 空色絵本

http://www.sorairoehon.net/

やさしい歌を不思議な音に乗せて

サイン波と器楽音、ノイズを繊細に重ねた浮遊感あるサウンドに「やさしい歌」を乗せる。2004年にはレーベルPolitmiaを創設、refio（現eufonius、kukui）たちとのコンピレーションアルバムをリリースした。eufoniusによって彼らの楽曲「つなぐ空」がカバーされたりもしている。

■discography■

空色絵本（'00マ同）
プラネタリウム（'01マ同）
プレゼント（'01マ同）
夕焼け（'02シ同）
compilation（'02ア同）
星をみる（'02シ同）
こぼれたパズル（'03マ同）
compilation2（'03ア同）
空の足あと（'03ア同）
compilation3（'03ア同）
compilation4（'04ア同）
compilation0（'04ア同）
とじた箱庭（'05ア同）
compilation5（'05ア同）
RUS_01 spritCD series（'06マ同）
シグナル（'06マ同）

「とじた箱庭」

「空の足あと」

志方あきこ

http://www.vagrancy.jp/

重なるコーラス。ヒーリング・ファンタジアの世界

2003年にフルアルバム「廃墟と楽園」をリリース。その幻想的な歌詞、民族的なリズム、澄んだ歌声、魅力的なコーラスで圧倒的な支持を受け、インディーズ・ダウンロード・サイトMUZIEでも24ヶ月連続1位を獲得した。2005年には「Navigatoria」でメジャーへ進出している。

■discography■

緑の森で眠ル鳥（'01マ同）
廃墟と楽園（'03ア同）
Petit Fours（'02ア同）
horizon blue（'03ア同）
くれなゐ（'03マ同）
花帰葬 SOUNDTRACKS（'04ア同）
VIRIDIAN（'04ア同）
Wisteria（'05ア同）
Navigatoria（'05アメ）
RAKA（'06アメ）

「廃墟と楽園」

「Navigatoria」

風葉

http://kazaha.net/

歌って踊る和装ネコミミユニット

作曲・編曲担当の来兎、歌って踊れる翻訳者こと綾葉のPOPユニット。『MELTY BLOOD』『ラグナロクバトルオフライン』のサウンドを手がける。覚えやすいメロディと歌詞はとにかくキャッチー。ライブ活動も盛んで、ステージでは和装にネコミミで歌い踊る。この冬には2ndアルバムを予定中。

■discography■

東京熊猫的生活（'05ア同）
新東京ハイパーウェイ（'06ア同）

「新東京ハイパーウェイ」

商…商業作品　メ…メジャー作品　同…同人作品

Let's listen!!

I.L.C -Image Leaf Craft-

http://image.main.jp/

透明感のある爽やかなサウンド

コンポーザー折倉俊則の音楽制作名義。ノスタルジックなメロディを根底に、ポップ、ハード・ミクスチャーロック、テクノまで手がける。声優やソロボーカリストのプロデュース活動も盛んで、ボーカルアルバムにはゲストとして結月そら、青木春子、井上みゆ、葉山りく、kayaなどが参加している。

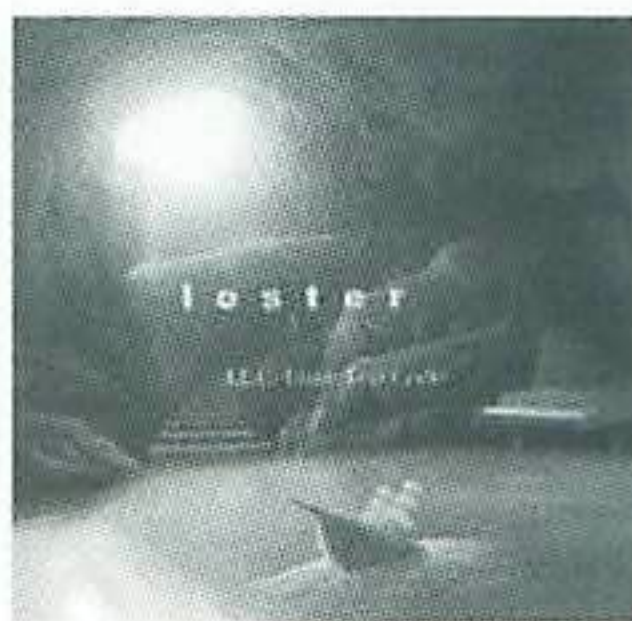
■discography■

スズオト（シ同）
クリスタル（'03シ同）
corrode（'04シ同）
loster（'05ア同）
ユキノハラ（'05シ同）
Cabil（'06ア同）
羽根（'06シ同）

「Cabil」

「loster」

True Silver

http://truesilver-denpatou.seesaa.net/

聴衆を選ばない伸びやかな歌声

kikuyoが主宰するサークル。バラード、ポップスを中心としたオリジナル楽曲を作成中。少しハスキーなボーカルが圧倒的に美しい。どちらかというとアニメ・ゲーム特有の癖が少なく、普通にJ-POPとして評価されそう。今後のメディアタイアップが注目される。「普通の友達」にもオススメしやすい。

■discography■

Detour（'04シ同）
Rainy Day But Rainbow（'05シ同）
Acoustic（'05マ同）
I Wish（'06マ同）
bellflower（'06マ同）

「I Wish」

「Acoustic」

fripSide

http://fripside.net/

高音がさえわたるMIXサウンド

ボーカルnao、楽曲プロデュースsatによるPOPユニット。現在までにオリジナルアルバム3枚をリリースし、驚異的な売上げで各方面から注目されている。2006年に初収録3曲を含む全28曲のベストアルバムがリリースされたが初回2000枚は完売。店舗流通販売での再版が待たれている。

■discography■

odyssey of fripSide（'03ア同）
fragment of fripSide（'04ア同）
refrection of fripSide（'05ア同）
the very best of fripSide 2002-2006（'06ア同）
the very best of fripSide 2002-2006（'06ア商）

「the very best of fripSide 2002-2006」

みずさわゆうき

http://park17.wakwak.com/~one/promenade/

澄みわたるファンタジーワールド

新海誠監督『ほしのこえ』の主題歌を担当して一躍有名に。『てんしのかけら』作曲の天門氏とは、同作だけでなく相互の同人作品に参加している。2作目がリリースされたばかりのソロアルバムでは、霜月はるか、みとせのりこの参加を受けながら、透明感に溢れたボーカルをたっぷり披露している。

■discography■

PASTEL（'04ア同）
あなたのための世界/藍銅鉱-azurite-（'05マ同）
cascade -カスケイド-（'06ア同）

「cascade」

「PASTEL」

ア…アルバム　コ…コンピレーション　マ…マキシシングル or ミニアルバム　シ…シングル

ゆいこ

http://www.edit.ne.jp/~shira/

歌詞も歌声もウルトラキュート

声や歌を中心とした同人活動を展開している。「Barbarian On The Groove」「少女病」「Fusion Works」など有名サークルのコンピレーションアルバムに参加し、知名度が高まりつつある注目の歌姫。ちょっぴり可愛めなヴォーカルで、ポップスからスローバラードまで幅広くこなす。

■discography■

ないしょのおとぱこ。('05ア同)
Brilliant Days('05マ同)
solitary flower('05シ同)
Fix('06シ同)

「Fix」

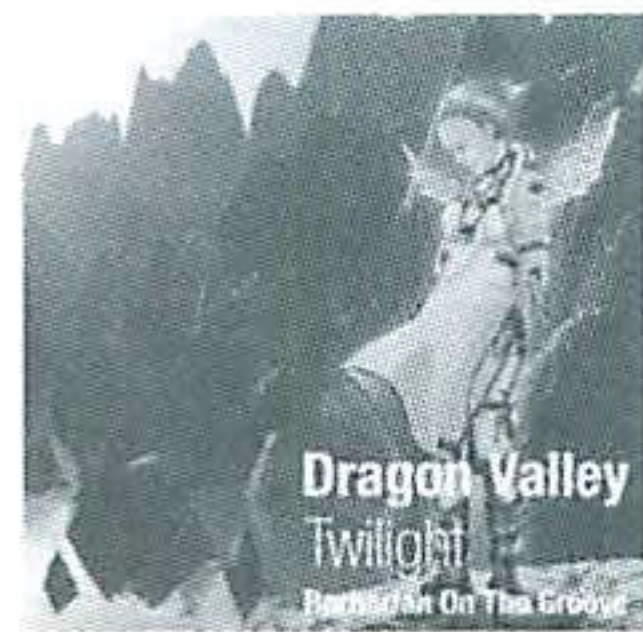
Barbarian On The Groove

http://www.astronotes.jp/bog/

巧くて豪華、満足度バツグンの実力派

『ラムネ』『120円の春』『Scarlett』などのねこねこ楽曲を手掛けていたが、2004年から歌姫を招いてオリジナルアルバムを作る。スイング、チャイニーズまで奔放に取り込んだアレンジは巧みの一言で、完成度は随一だ。メンバーのbassyは「ひぐらしのなく頃に」イメージアルバムに参加している。

■discography■

Flying Barbarian('04マ同)
ELEGANTRONICA('04マ同)
MELANCOLLAGE('04マ同)
TAOS PUEBLO - 真実を愛し、深く眠れ('05マ同)
LE MONDO MUSICAL DE BARBARIAN ON THE GROOVE('05ア同)
Diorama-Shade('05ア同)
Seven('06ア同)
Dragon Valley - Twilight - <龍谷の黄昏>('06ア同)

「Dragon Valley - Twilight -」

「Diorama-Shade」

コツキミヤ

http://www17t.sakura.ne.jp/~miyako/

艶やかなボイス、さすらいの歌い手

サークル「ALLEGORY WORKS」として活動する歌姫。同人企画CDへの参加が多く、神出鬼没の印象がある。2006年にはベストアルバム「verse」をリリースした。「Fusion Music Works」にボーカリストとして参加しており、オリジナル曲以外にアニソンのカバーCDもシリーズ化している。

■discography■

PUSH!('04マ同)
RUSH!('05マ同)
GUSH!('05マ同)
DASH!('06マ同)
verse('06ア同)

「verse」

「RUSH!」

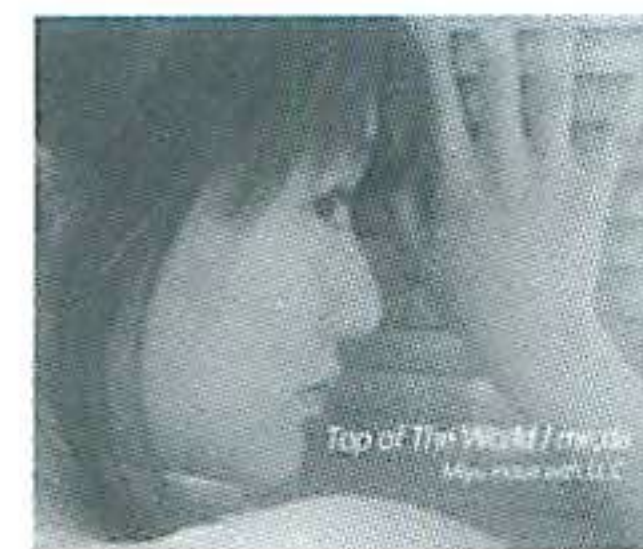
井上みゆ

http://d.hatena.ne.jp/miyubomb/　http://www.hormone.co.jp/peach/

超まいくろサイズの萌え系歌姫

本業はナレーターとなっているが、数多くのゲームソフトに提供している萌え声の評判がよく、そっち方面の熱烈な支持を集めている。ave;newのプロジェクトにも参加し(「きゃんでぃ☆デート!」)、PCゲームを中心に活躍中。スロットマシーン『快盗天使ツインエンジェル』では主題歌を担当した。

■discography■

ぶっちゃけジェネレーション('05マ同)
クレセント('05マ同)
Top of The World/me;da('06シ同)
モノクロームの大地 /Meteoric～Remix Version('06シ同)
MIYUBOMB('06マ同)
みゅーとろん('06マ同)

「Top of The World/me;da」

「みゅーとろん」

Let's listen!!

GUNGNIR OVER REV

http://www.gungni.com/

手に地図を握って、宝物を探しに！

サークル名のグングニルは、仲間を乗せる海賊船だという。留桜良姫、中恵光城の本格的なボーカルソングと、熱血の男性コーラス曲がバラエティ感を盛り上げる。ラジオ放送に垣間見える賑やかな乗組員（クルー）たちの様子は、本当に楽しそうだ。とらのあなのコンピなどに参加する実力派でもある。

■discography■

Over Rev 000 "The birth"（マ同）
Over Rev 001 "the Birth to CrewS"（'05ア同）
Over Rev 002 HOWL at HELL "NEVER"（'05マ同）
背徳の灰女（'06ア同）

「NEVER」

「背徳の灰女」

Petit-Pit

http://petit-pit.net/

かわいくて楽しくて切ないPOP

2004年に結成された、ボーカル都築きせの＋サウンド朱月笛丸による、カワイくて楽しくて切ない歌ユニット。Petit-Pitという名前は「なんとなくカワイイから」という都築きせのの発案らしい。少しはずれたボーカルは意図的なのか天然なのか、萌え電波な楽曲との相性もバッチリで、洗脳度は高い。

■discography■

ダ・イ・ス・キ（'05マ同）
カミサマおねがいっ!（'05マ同）
Season Cycle（'05ア同）
solitude（'06ア同）
キスキスキッス（'06ア同）

「キスキスキッス」

女の子プロジェクト

http://www.ne.jp/asahi/onnanoko/project/

とびきりやさしい高校生姉妹ポップ

高校生姉妹「如月いあり（Vo.&Gt.）」と「如月のりあ（Vo.&Key.）」が結成した…という設定の、オリジナルキャラによるユニット。それぞれソロで活動中の歌姫、佳織みちると中沢秋乃のツインボーカルがひたすら暖かい。制作はest。2006年には16曲入りのベストアルバムがリリースされた。

■discography■

diary ～春・夏～（'03ア同）
diary ～秋・初冬～（'03ア同）
diary ～冬・早春～（'04ア同）
みなみかぜ（'04ア同）
snow flake（'04ア同）
yesterday and today（'05ア同）
夏だよ!（'05ア同）
Horizon（'05ア同）
Diary - gradation of seasons（'06ア同）
Sincerely - a day in the life（'06ア同）

「Diary - gradation of seasons」

「Sincerely - a day in the life」

真優

http://www.mayu-strawberry.com/

Darling...kiss immediate～ダキシメテ

同人ゲーム『ぐろ～ぶおんふぁいと』の歌を担当し、一気にブレイクした。活動範囲を声優「桂木真優」から歌手「真優」にチェンジして、アニメ『ラムネ』の主題歌でメジャーデビュー。が、いまでも自主制作を続けている。ほわほわしたルックス＆声ながら、アップテンポなトランス楽曲も得意。

■discography■

まゆまゆ☆ Include MOKO-CHAN（'05ア同）
ラムネ色のメロディ（'05シメ）
Strawberrymilk（'05アメ）
Happy Metamorphose（'06マ同）
Clover of Happiness（'06シ同）

「Strawberrymilk」

「Clover of Happiness」

ア…アルバム　コ…コンピレーション　マ…マキシシングル or ミニアルバム　シ…シングル

とらのあな

http://www.toranoana.jp/shop/summermix/

極まる！玄人が選ぶ玄人向けの１枚

プロ・アマの区別なく、エディターがもっとも注目しているアーティストを集めたオリジナルサウンドCDシリーズ。去年までのWinter MIXに加えて今年はSUMMER MIXも登場した。GWAVEやdollよりもマニアック度は高め。ここまで押さえてしまえば、もう一人前の同人音楽リスナーです！

■discography■

虎の穴 WINTER MIX（'03アコ商）
虎の穴 WINTER MIX 2nd（'05アコ商）
虎の穴 Winter Mix 3rd PERCENEIGE（'06アコ商）
虎の穴 SUMMERMIX Vol.01（'06アコ商）
SUMMERMIX Main Store Ver（'06アコ商）

SUMMER MIX Main Store Ver.

「SUMMERMIX Main Store Ver」

doll～歌姫シリーズ

http://www.doll.co.jp/

注目の歌姫たちがALL新曲で競演

ゲーム音楽や声優など、様々なジャンルで活躍中の歌姫をゲストに、すべて新曲で収録したコンピレーションアルバム。現在までに６作がリリースされている。美少女ゲーム界、同人音系の入門～中級編として最適なCDだろう。同社からリリースされた「萌演歌～もえんか～」もついでにチェックだ。

■discography■

doll～歌姫 vol.1（'04アコ商）
doll～歌姫 vol.2（'04アコ商）
doll～歌姫 vol.3 -涼-（'04アコ商）
doll～歌姫 vol.4 -祭-（'04アコ商）
doll～歌姫 vol.5 -響-（'05アコ商）
doll～歌姫 vol.6 -舞-（'05アコ商）

「doll～歌姫 vol.6 -舞-」

GWAVE

http://gwave.surpara.com/

最強の美少女ゲームテーマソングコンピ

PCゲーム作品に使われている主題歌から、珠玉のヴォーカル曲をフルバージョン・高音質リマスタリングバージョンで収録。上半期、下半期の年２回リリースされている、PCゲーム系の入門編・初級として最適なCDだ。SuperFeature'sとして注目ボーカリストのソロアルバムも発売されている。

■discography■

GWAVE2003 1st Beat（'03アコ商）
GWAVE2003 2nd Beat（'04アコ商）
GWAVE2004 1st Groove（'04アコ商）
GWAVE2004 2nd Groove（'05アコ商）
GWAVE2005 1st Impact（'05アコ商）
GWAVE2005 2nd Impact（'06アコ商）
GWAVE2006 1st Strike（'06アコ商）

「GWAVE2006 1st Strike」

コラム　ぼく系の音系／北谷公識

今回の記事執筆にあたって、そもそも僕が、こんなに同人音楽を聴くに至るまでのプロセスを思い返してみました。

「コドモの頃からアニメソングが好きだった」というプリミティブな部分はあったにせよ、80年代の思春期を「おにゃんこクラブ」を代表とするアイドルソングで過ごし、80年代後期から日本を席巻したインディーズブーム～イカすバンド天国ブーム～バンドブームの終焉までを大学で体験。その後マルチメディアだかIT革命だかでパソコンを導入し、当然のごとくエロゲーを購入し、I've中毒となって、そして同人音楽へとたどり着いたのでした。

僕と同年代の音系ファンは、だいたい似たような道を歩いてきたんじゃないだろうか。もちろん歌モノに限ってですけど。

このバンドブームというのは日本の音楽史の上で、とても大きなウェイトを占めていると思うんですね。社会への反抗がテーマであったはずのロックやパンクという音楽が「金になる」と気づかれ、ビジネスという枠に組み込まれていった。反抗どころか従順にならないとスポンサーはつかないわ、タイアップなしではバンドは食っていけないわ、という変な状態に

創りたい人と聞きたい人、音と人をつなぐもの

同人音楽が盛り上がってきた流れについては、冒頭でも触れました。そこでは主に音楽の産業的な側面（エンターテイメント産業からの需要）を強調したわけですが、もちろん要因はそれだけではありません。

現在の同人音楽の世界は、この10年足らずでもたらされた「技術的革新」によって可能となっています。このことは、いま同人音楽シーンをリードしているサークルが、早くても90年代後半、そのほとんどが2000年代に入ってから活動開始していることからもうかがえます。

この10年で、家庭で音を作ることができるPCハードウェアは、FM音源からMIDI音源、そしてオーディオ編集へと変化しました。また、それを記録するメディアも、フロッピーディスクやカセットテープからMDへ、CD-RやプレスCDへと進化しています。実質上、自宅にいながらにして、プロフェッショナルとほぼ同等の作品を作れるようになったわけです。

いまでは10万円も出せば標準以上の性能のPCを購入できますし、オーディオ編集に必要なミュージックワークステーションソフトも3万円程度で買うことができます。フリーウェアやシェアウェアも高性能化していますから、経済的なハードルはかなり低くなったと言えるでしょう。

こうしたデジタル機器の発達により、楽器を演奏できる仲間を集めなくても、個人で複雑な構成の楽曲を作る／演奏することができるようになりました。同人音楽の世界ではボーカル1人＋残りは全部1人という編成も多く、かつて流行した「バンド」とニュアンスを異にした「ユニット」という表現がよく用いられています。「演奏」という縛りが希薄なことは、遠隔地での共同作業や、ゲストを招いてのインスタントな楽曲製作を容易にしたという側面もあるでしょう。

さらに、聴取する側にも変化がありました。10年前といえば、インターネットに接続するため、3分で10円の電話代に加えて1分10円などの情報料を払っていた頃です。そんな環境下で悠長に音楽を聴いていられるわけがありません。もはや当たり前となった常時接続＆ブロードバンドのインターネット回線は、リスナーたちに膨大な量の作品に触れる機会を与えたのです。

安価で高品質な製作手段と作品を発表する場、聴衆がそろったとなれば、あとはセンスと時間とやる気です。

ここのところネットやイベントで発表された同人音楽が、ゲーム会社、アニメ会社のスタッフによって発見され、ゲームやアニメの主題歌などに起用されることで、ターゲット層のユーザに届くという好ましい「連鎖」が活発になっています。認知度が上がってきたことで作品を扱う店舗や流通も増えており、以前よりもはるかに同人音楽を入手しやすくなりました。これも好ましい「連鎖」でしょう。

創りたい人がいて、聞きたい人がいたとしても、ムーブメントが始まるとは限らないものです。たまには同人音楽を愉しみながら、それを可能にした技術のありがたみを実感してみるのも一興かもしれません。

なってしまった。まあ、バブル崩壊と時を同じくして、スポンサー共々バンドブームは終了した感があるけれど。

次にやってきたのがマルチメディア。IT革命、コンテンツビジネス、ウェブ2・0と名を変え手を変え品を変える正体不明なものなんだけど、結局のところ内容は同じでした。生産効率を高めて大量生産、大量消費、趣味趣向が多様化して…とにかくすごい時代にはなったと思います。かわいい健全な普通の女の子がエロゲーヒロインの服を着て喫茶店で働いてるんだもんね。

まあ、塩化ビニールでソノシートを作って社会に毒を吐く時代は終わったということです。同様に、膨大な広告費と制作費をかけて何百万枚を売る音楽ビジネスもゆっくりと終わりつつある。結果として今日、日本人の心の中心にある「アイドル歌謡曲」（僕はそう思ってるんですが）は、ここ音系同人にやってきてると感じるんですね。

ネットで！　デジタルで！　アイドル声や声優声、ピュアな声がリアルタイムにリリース！　最末端であると同時に最尖端!!　こんなにおもしろい音楽がいままであったか!?　というのが、僕の感じている音系の魅力なのです。

ア…アルバム　コ…コンピレーション　マ…マキシシングル or ミニアルバム　シ…シングル

同人音楽イベント＆ショップ情報

どこで聴ける？　どこで買える？

サークルと作品をチェックしたところで、実際にどのようなイベントがあるのか、どのような店舗で取り扱っているのかを確認しておきましょう。

ここまで見てきた同人作品の多くは、イベントで初売りされ、大手サークルのものは同人ショップで委託販売されています。

■音系同人イベント

コミックマーケット
http://www.comiket.co.jp/

これは説明不要でしょう。日本もとい世界最大の同人誌即売会で、夏と冬の年2回、東京ビッグサイトで行われています。

参加サークル数は23000、入場者40万人と、とにかくケタ外れに大規模なイベントで、同人誌、同人ゲーム、同人音楽が集結したオタク最大のおまつりです。多くの同人音楽の新曲、企業のイベント限定CDがリリースされます。

M3 [Music MediaMix Market]
http://www.m3net.jp/

音系、マルチメディア作品が集まるM3

音系・メディアミックス同人作品の即売会。イベント名のM3は、Music、MediaMix、Marketの頭文字からとったものです。

音でなにかを表現しようとする同人サークルを総称して「音系」と呼びますが、そんな音系イベントの代表がこのM3というわけです。年に春と秋の2回開催され、2006年の秋で18回目を数えました。

創作音楽、カバー音楽、パロディ作品、ドラマ、ゲームなど、出展されるジャンルはさまざま。同人音楽の新曲の中には、このM3に向けて制作されるものも少なくありません。

■販売している店舗

これらのイベントで販売されたCDは同人誌の委託販売を行っているショップで取り扱われることがあります。前述した「コミケ」「M3」のカタログも、こちらの販売店で入手できます。

とはいえ、通っている人には説明するまでもない情報でしょうし、アニメ・マンガ（半分近くがエロ！）に理解や興味がない人にはナカナカ足を踏み入れにくい空間ですよね（笑）。

ここでは、代表的なショップのうち、ネットでの通販が行えるところを紹介しておきます。

とらのあな
http://www.toranoana.co.jp/

コミック・キャラクターグッズ・同人誌を扱うショップです。これらの販売店の先駆けです。通信販売が業界最速ということで、全国各地のサークルが委託する大手の販売店となっています。

一般コミックをはじめ、ありとあらゆる商品があるので、ゼロから目当てのグッズを探すのは少し難しい

■Webデータベース＆ニュース

最近はネット上からの試聴＆通販を行っているサークルが増えてきています。まずはお目当てのアーティストのWebサイトを訪問してみましょう。また、Web上の同人音楽情報サイトは、関連ニュースのキャッチアップが迅速です。併せてチェックするといいでしょう。

同人音楽にゅ～す……RSS対応の同人音楽関連ニュース。音系サークルイベントリストは、小規模なイベントへの出展もフォローしている。
http://www.ahoge.com/

Disaster……同人音楽のニュースサイト。クリエイターたちのWebサイト更新情報などをチェックできる。
http://pine.zero.ad.jp/disaster/

BLACK ANGEL……管理人さんが購入した同人音楽CD（2500枚超！）のデータベースを掲載。ラジオ放送もあり。
http://blackangel.main.jp/

Monochrome mind……同人音楽コレクションをデータベース化。葉鍵系に強い。
http://nekobase.hp.infoseek.co.jp/

Team Shanghai Alice Arrangement Link……上海アリス幻楽団のアレンジサークルのリンク集。
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Yoyo/1736/t-music.html

同人音楽サーチ……同人音楽専門のディレクトリ型サーチエンジン。登録されたサイトをキーワードから検索できる。
http://suite.s164.xrea.com/

東方CDデータベース……サークル／CD／原曲／アーティスト／曲名からのデータ検索が可能。
http://www.jv44.info/cddb/

Tom's音系wareGuide@MTVer……同人音楽関連の情報サイト。コミケ／M3のサークル出展リストが充実。
http://tomemonews.sakura.ne.jp/mt/

かもしれません。しかし、「とらのあな」にしか作品を委託していない同人サークル（アーティスト）も多いので、情報を頼りにレアな宝物を見つけ出しましょう！
　店舗はフロアごとにカテゴリーが分かれており、探しやすく陳列されています。訪れる客が多いので、レジは行列になっていたりしますね。年に1～2回のペースで、とらのあなセレクションの同人音楽コンピレーションアルバムが発売されています。

メロンブックス
http://www.melonbooks.co.jp/

「めろん」や「めろぶ」などと略されるメロンブックスです。
　売筋商品を100冊とか身長を超える勢いで積んでしまうことで有名です。こちらも全国に展開する同人誌／同人ソフトの販売店で、一般のコミックも扱っています。
　ウェブサイトでは、メインコンテンツに「同人音楽系コーナー」があることからも分かるとおり、かなり同人音楽に力を入れています（店舗でも試聴コーナーが充実してます）。一覧しやすいようにアーティスト名が掲示されているのが便利です。

同人作品は一期一会だ！（とらのあな１号店）

あきばお～こく
http://www.akibaoo.com/

　一部で「ばお～」と略されています。PCパーツ、おもしろ雑貨、記録メディア、同人誌などを扱うショップで、秋葉原にチェーンを展開中。
　インターネットショップには「同人音楽」というカテゴリーがあるので、目的のアイテムが決まっていれば利用しやすいでしょう。リアル店舗の陳列はドンキホーテのようなカオスぶりで、それはそれで楽しさの感じられる空間となっています。

■ライブハウス

CDを聴くだけでは飽き足らなくなったディープな人は、次のステージへ進みましょう！　歌姫たちは、実は頻繁にライブ活動を行っているのです。

LIVEGATE TOKYO@EBISU
http://www.livegate.jp/

出演アーティストの3分の1近くが声優、歌姫、コピーバンドという、明らかに「ソッチより」に強いライブハウス（東京都・目黒）。ウェブサイトにあるスケジュールや出演者リンクには、歌姫たちの名前が並びます。

2006年7月に四谷から恵比寿に拠点を移し、キャパも2倍以上の大きな箱となったので、今後はメジャーになってしまったアーティストのライブにも期待したいところ。

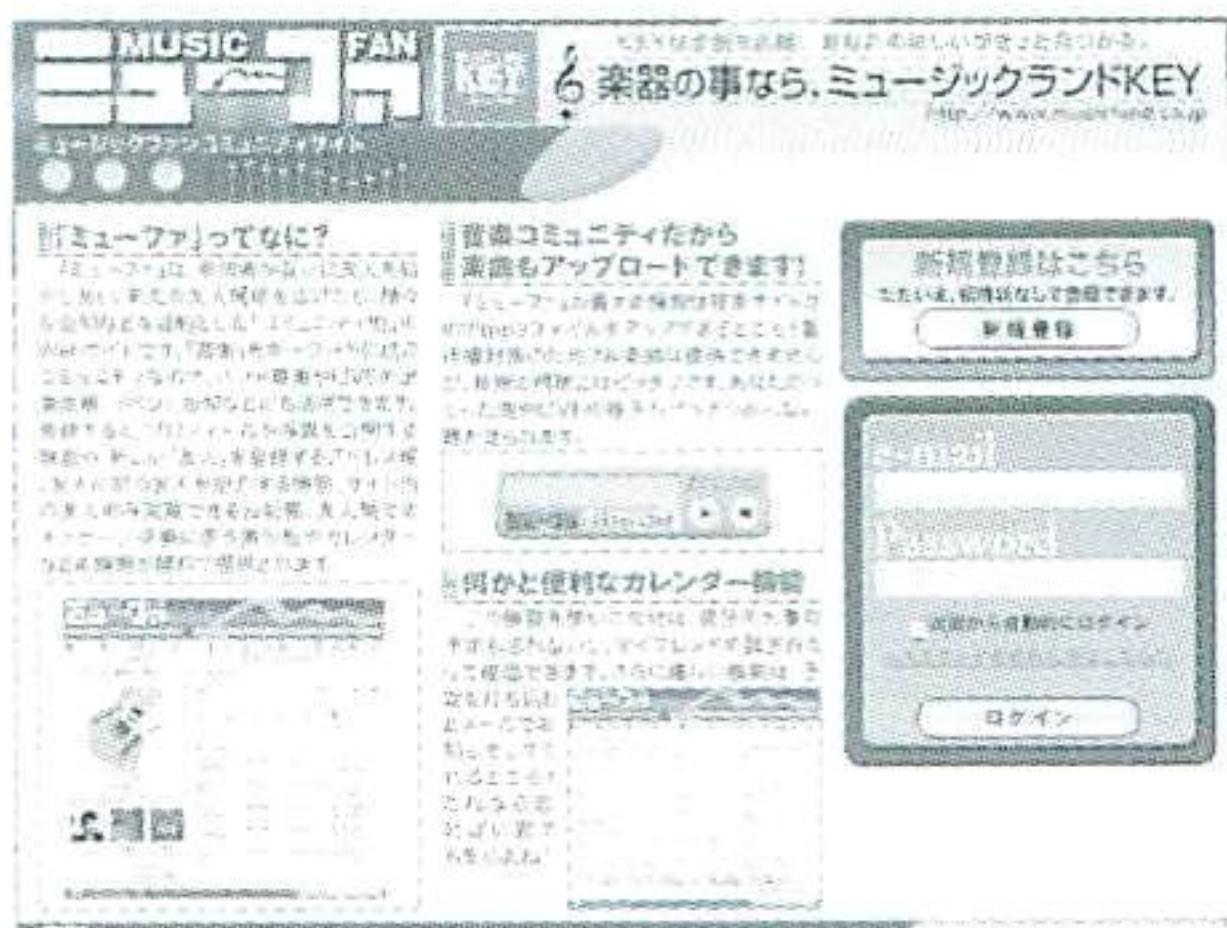
「音系」の空気に直に触れられるライブ空間

「恵比寿の秋葉原」＝「EVIHABARA」と称するイベントもスタートしました。

■リスナー同士で情報交換

同人作品を追いかけるには、情報収集がなにより大事。素早く有為な情報を取得するには、同じ趣味を持った人が集まった空間で、データとニュースを共有するのが一番でしょう。

音楽ファンSNS
「ミューファ」
http://www.mu-fa.jp/

2006年9月に一般公開を開始したばかりで現時点での会員数は少ないようですが、運営チームに同人音楽好きが集まっていることもあり、そっちに強いコミュニティが形成されています。

基本的にはmixiなどと同じようなシステムですが、音楽情報に特化するため、自作楽曲のアップロードやskypeでのチャット、youtubeへのリンクなどに対応しています。

楽曲アップロード機能を使ってのオーディションも行われており、ライブハウス出演権やCDデビューまで視野にいれることができる、今後が楽しみなミニSNSです。参加は無料なので覗いてみるとよいかもしれません。

情報は趣味が同じ仲間と交換しよう！

同人音楽タノシー!!　サイコー!!　でも……まだまだ紹介したりないぜ!!
鋭意製作中！　出るぞ！　出るのか？　書籍版「同人音楽を聴こう!!」

今回は誌面に限りがありすぎました！　とりあえずvocalに特化してみましたが、それでも紹介できなかったクリエイターさんが多すぎて情けないです！　そればかりか、打ち込み、弦楽器、MIDIやドラマCDなどで活動しているたくさんのサークルさんにほとんど触れることができず、本当にスミマセンでした。記事表現についても、どうやって音系の魅力を伝えていけばいいのか試行錯誤でした。このつまんねえ内容は読者に対する挑戦状かよ!?と不満に思ったアナタは、ぜひ「あーしてほしい」「こーしてほしい」と編集部までガシガシご意見ください。ただいま準備中の書籍版で、編さんにあたっての参考にさせていただきたいと思います。また、書籍の製作にご協力くださる（あるいはオレに書かせろ！）という方も絶賛募集中です！（編集部）

現代視覚
文化研究

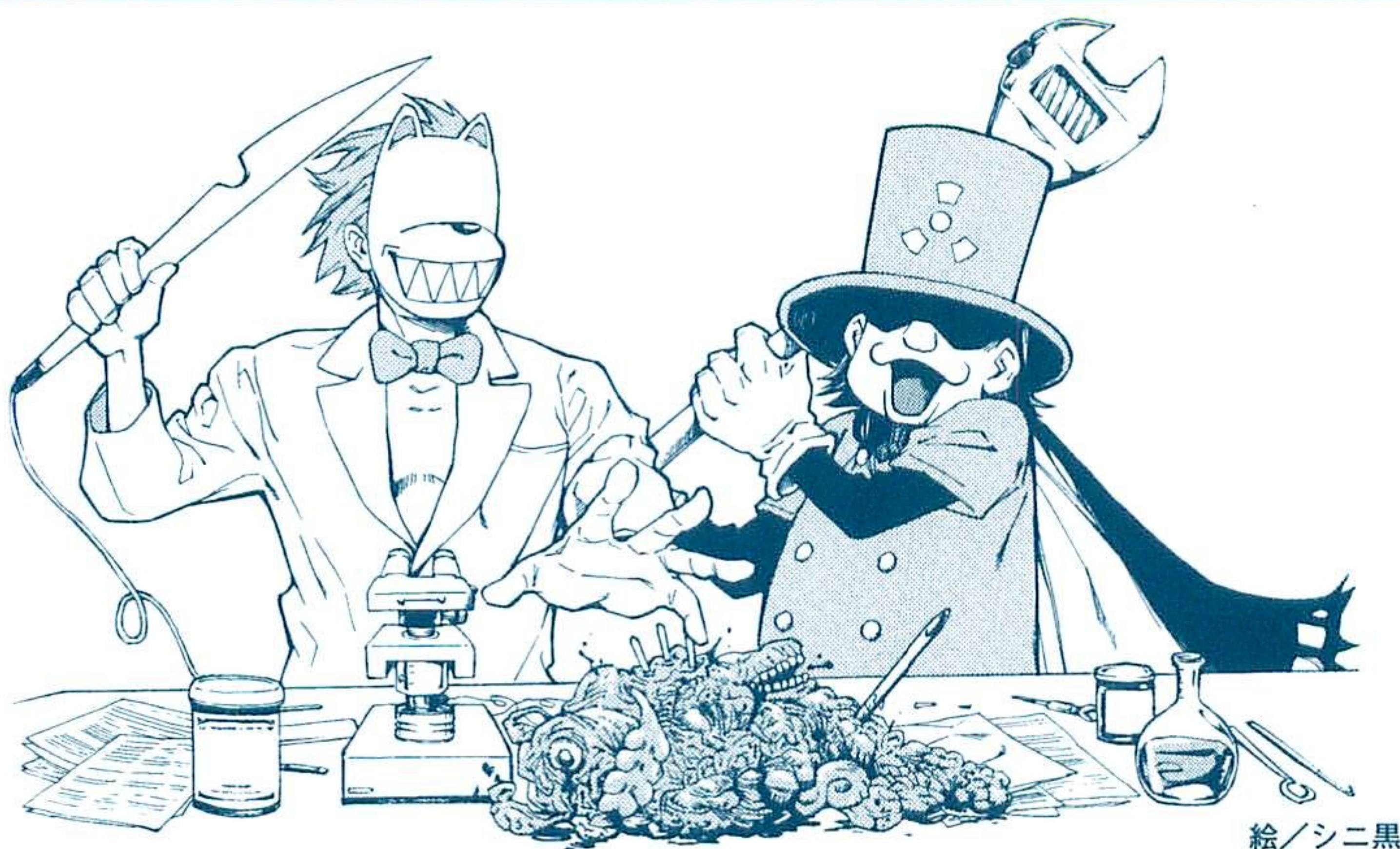
イラスト／ごま

のこり
47
ページ

爆笑秘密結社プレゼンツ

作って遊ぶアニメ兵器（ウェポン）

文／薬理凶室

絵／シニ黒

ビーム、波動拳、ヨガフレイム、メラゾーマ

……うーん、出してみたいよね!!

よい子のみんななら、一度はこうしたアニメチックな技を試してみたことがあるはず。でも、現実にそんなものが出るわけもなく、なんともいえない虚しさがつのって、そしてみんな大人になっていくんだよね……。

だが、しかぁ～～っし！　科学の力をもってすれば、意外と簡単にファンタジー兵器を作れてしまうのです。そうとわかれば材料調達！

ハンズ&ダイソーへレッツゴー!!

殺意のピコピコハンマー

ピコピコハンマーといえば、殴るとぴこぴこ音がするオモチャのとんかちです。

しかし2次元の世界では、これが立派な武器となったりするわけで、『豪血寺シリーズ』のクララや、『メルティブラッド アクトカデンツァ』のメカヒスイなんかがブンブン振り回してますね。あんな具合に「殺意の波動」を込められたらカッコよくね？

というわけで手はじめに、ハリセンと共にツッコミ兵器に甘んじているピコピコハンマーを、1キロを越える驚異の鈍器へと変貌させてみます。

① 材料調達

ピコピコハンマー…トイザらスで650円。
鉛1キロ…釣り具屋で買うと480円。
鉄製容器…ハンマーの先にピッタリのやつ。
強力スプリング…後述します。
針金…100円のものでOK。

② ピコピコハンマーをバラす

ピコピコハンマーは超単純な構造なので、カッターで中心を切断していきます。後で接合するので、きれいにカットしましょう。

③スプリングを用意する

巨大なバネはなかなか売ってない…というか、売っているのを見たことがありません。ですので、ジャンクから取り出して調達します。

例えば、子供が乗って遊ぶホッパーからは、かなり強烈な破壊力のバネを取り出せます。そこらに不法駐車してあるトンチキなバイクをバラして、スプリングを拝借してもよいかもしれません（あかんがな）。今回はネクタイ専用ハンガーというものが400円で売られていたので、切断バーナーで焼き切って素材としました。

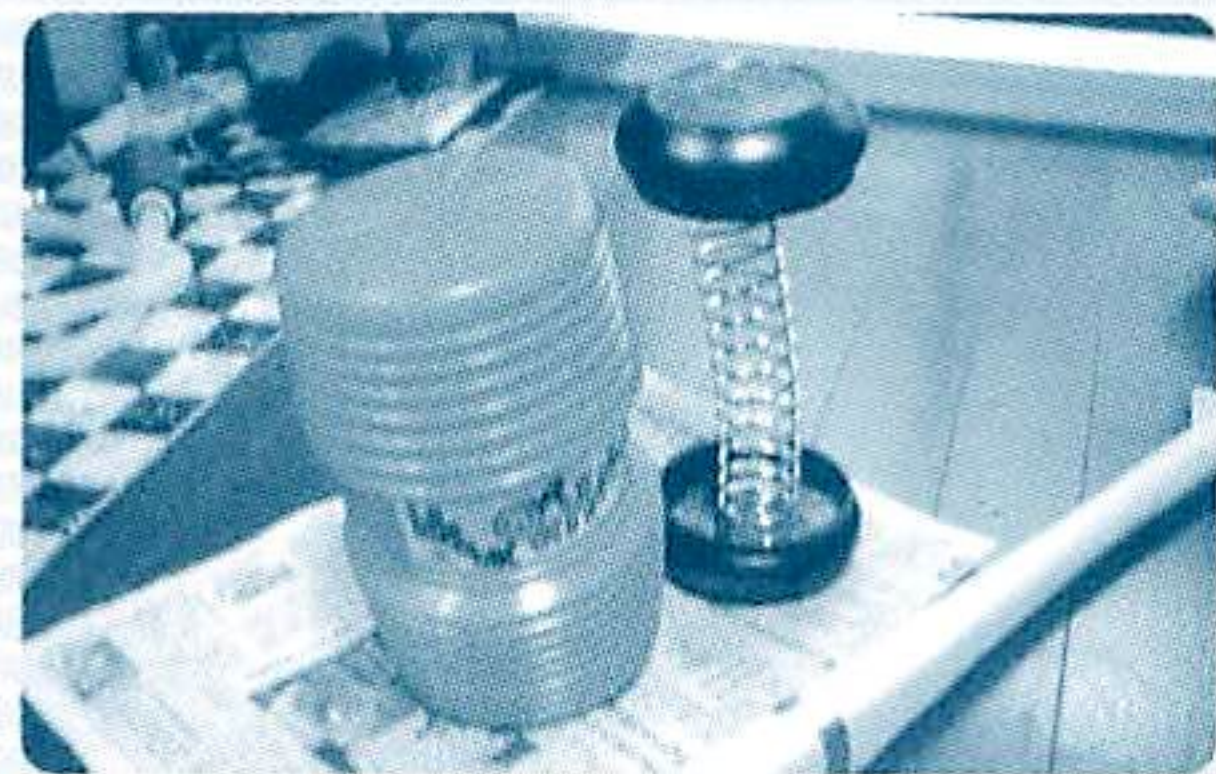
④打撃部分を作る

適当な金属容器（アルミ不可）に鉛をぶちこんで火にくべます。熔けてきたら火を止めて、スプリングを差し込み、冷めて固まるまで待ちましょう。水で急冷すると鉛にヒビが入り、強度が劣悪になるので絶対に自然冷却すること。また、ドロドロの鉛に水を入れると、爆発して二度と見られない顔に焼けただれる可能性がありますので、よした方がいいでしょう。

コンロで鉛を溶かすというのもシュールな絵だね。

⑤打撃部分を完成させる

スプリングの両端に鉛の入った容器をくっつけてコア部品とします。

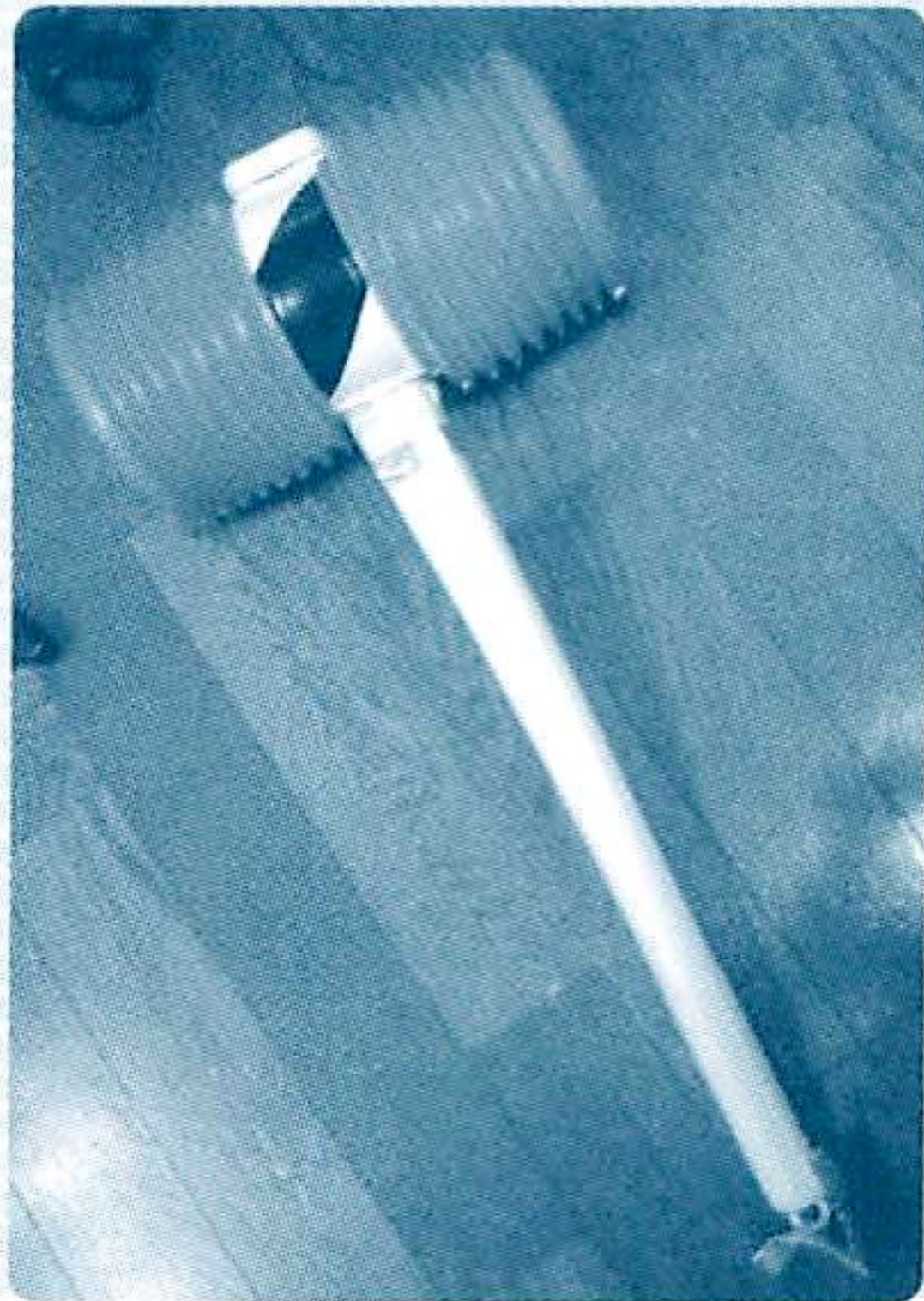
このコアを、ピコピコハンマーの軸に適当な切れ込みを入れて、おもいきり押し込みます。非力な人はクッションを当てて、踏みつけるようにするといいかも。ハマったら、もう2度と外れないくらいに針金で固定。どうせ完成したら見えない部分なので汚くてもOKです。

あとは、この凶悪なコアパーツにカバーをかぶせるだけ。

⑥組み立てる

スプリングと打撃部は鉛溶接なので、それほど強度が高くありません。無理に力を入れないように注意しつつ、慎重に押し込んでピコピコハンマーの中に収納します。

コアが納まったら、上に座るなどしてバネを押さえつけつつ大型ホッチキスなどで仮止めし、その上にペットボトルから切り出した2センチ幅の板を強力ボンドで接着。さらに強い接着力を持つテープで固定したら、音がちゃんと鳴るかどうかだけチェックして、固まるまで1日放置します。

⑦できあがり

完成したブツは、殺意の波動に満ちた驚異のピコピコハンマーとして伝説になること請け合い。スプリングの強さにもよりますが、釘が打てるくらいの破壊力です。フルスイングで殴るとかなりの勢いで絶命すると思われますので、冗談で友達を撲殺してしまわないように要注意DEATH。

ゴゴゴゴゴゴゴ！　いまや凶悪な鈍器と化したピコピコハンマー。

Anime Weapon 002

ファァハハハハハハ!! 焼き払え!!

禁断のファイアー兵器

古今東西、炎を使うキャラクターは、あの漫画に、このゲームにと数え切れません。そんな必殺技を出してみましょう!!

吸血鬼に効果バツグン〜聖水〜

コナミのゲームのアレですね。射程距離が終わっていて、聖水とか言うくせに、どう見ても火炎ビンみたいなアレ。アレなら再現も簡単そう…と思ったらわりと大変。

まず、炎が青系なんですよね。通常のガソリンの炎だと真っ赤に燃え上がって、まったく普通の火炎ビン。かといってアルコールだと、確かに炎は完全燃焼するので青くなるんですが、いまいち迫力に欠けます。そこで活きてくるのが化学の知識! 塩化第二銅を使うと、笑えるくらいにおぞましい青緑色の炎を作ることができるのです。

さらに、通常の火炎瓶は着火してから投げるものですが、シモン先生の投げている聖水は、ただ投げてるだけ。着火してる様子はありません。着地して割れた瞬間に燃え上がるという、実はめんどくさい仕掛けが必要なのです。これはバイナリー式という、薬品同士が混ざると発火する仕掛けで対応することにしました。これでバッチリ。

ケミカル感満載の自作「聖水」でドラキュラと戦うゾ!

①外側の瓶に入ってる液…ガソリン、アルコール、塩素酸カリウム、塩化第二銅、ホウ酸、粉砂糖。

②内側の試験管に入っている液…濃硫酸。

このバイナリー式火炎ビンの原理は、2重構造の試験管が割れると同時に、ガソリン+砂糖に硫酸で火がつき、さらに炎色反応によって青緑の怪しい火炎を噴き上げるというもの。

このほかにも、ブレーキフルードに対する混触発火反応なども応用できますが、どんどん難しくなるのでやめておきましょう(笑)。

また、硫酸はアンプルに封入してしまえば、バイオハザードでおなじみの硫酸弾にもなります。ていうかアレ、どう考えても榴散弾を聞き間違えただけの謎兵器だと思うんですけどね(榴散弾とは、発射可能な手榴弾のような砲弾のことで、遠距離まで飛んで内部が起爆、周りに破片をショットガンのようにぶちまける兵器デス)。

目指せ魔法使い〜連続火炎〜

ドラゴンクエストで有名なベギラマ。その魔法の効果は「炎を発生させて敵をなぎ払う」ものらしい。そんなら簡単じゃん。というわけで、スプレーをバキバキに改造し、中にガソリン+アルコール+灯油を充填して発射してみました。

気化したガソリンに着火させればメラゾーマ!!

ファイアアアアアアアーッ!!

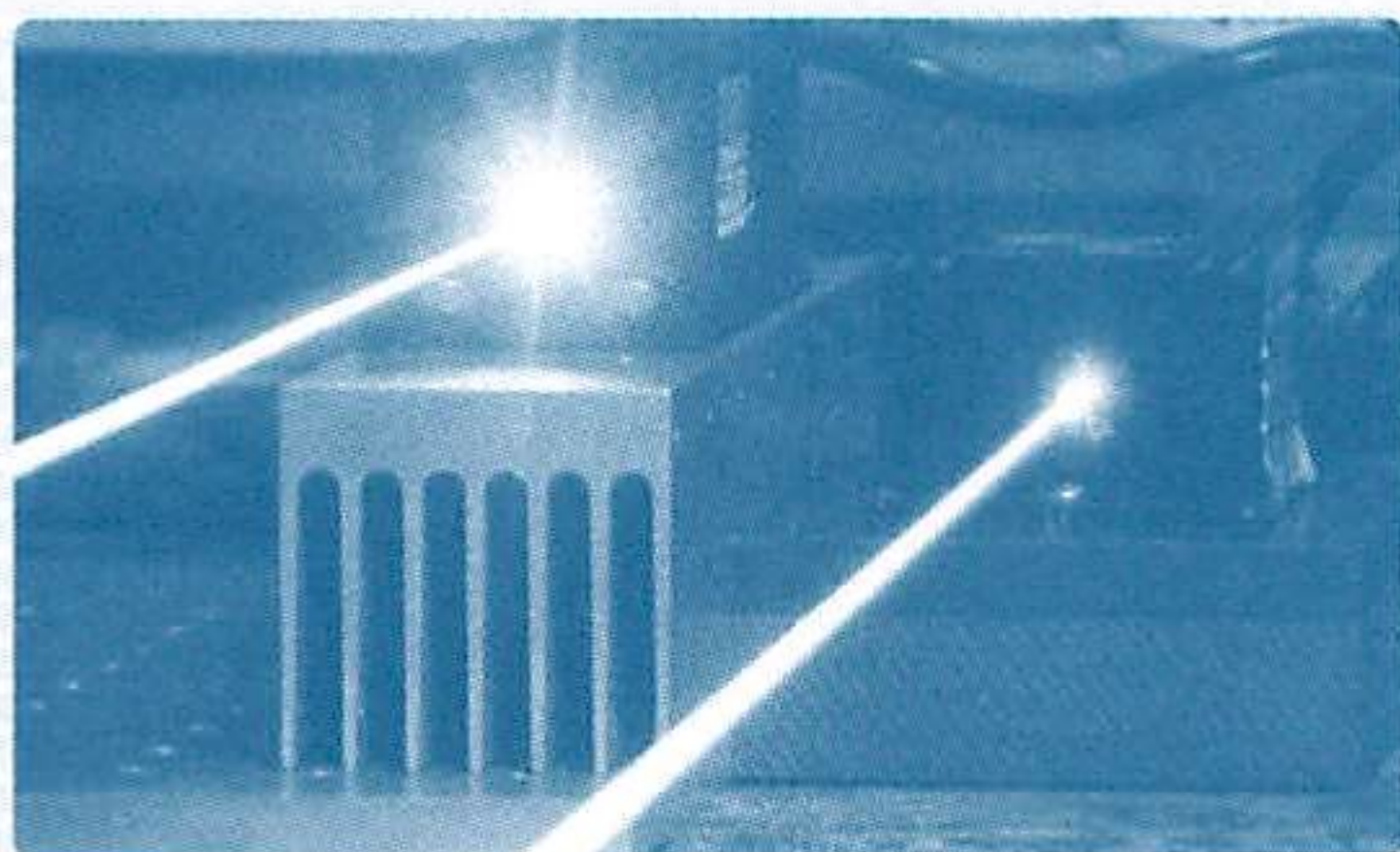
なんか攻撃力がシャレになってませんが、ま、もともと必殺技なんだし仕方ないよね。

恋の●●●ビイイイイイムッ!!

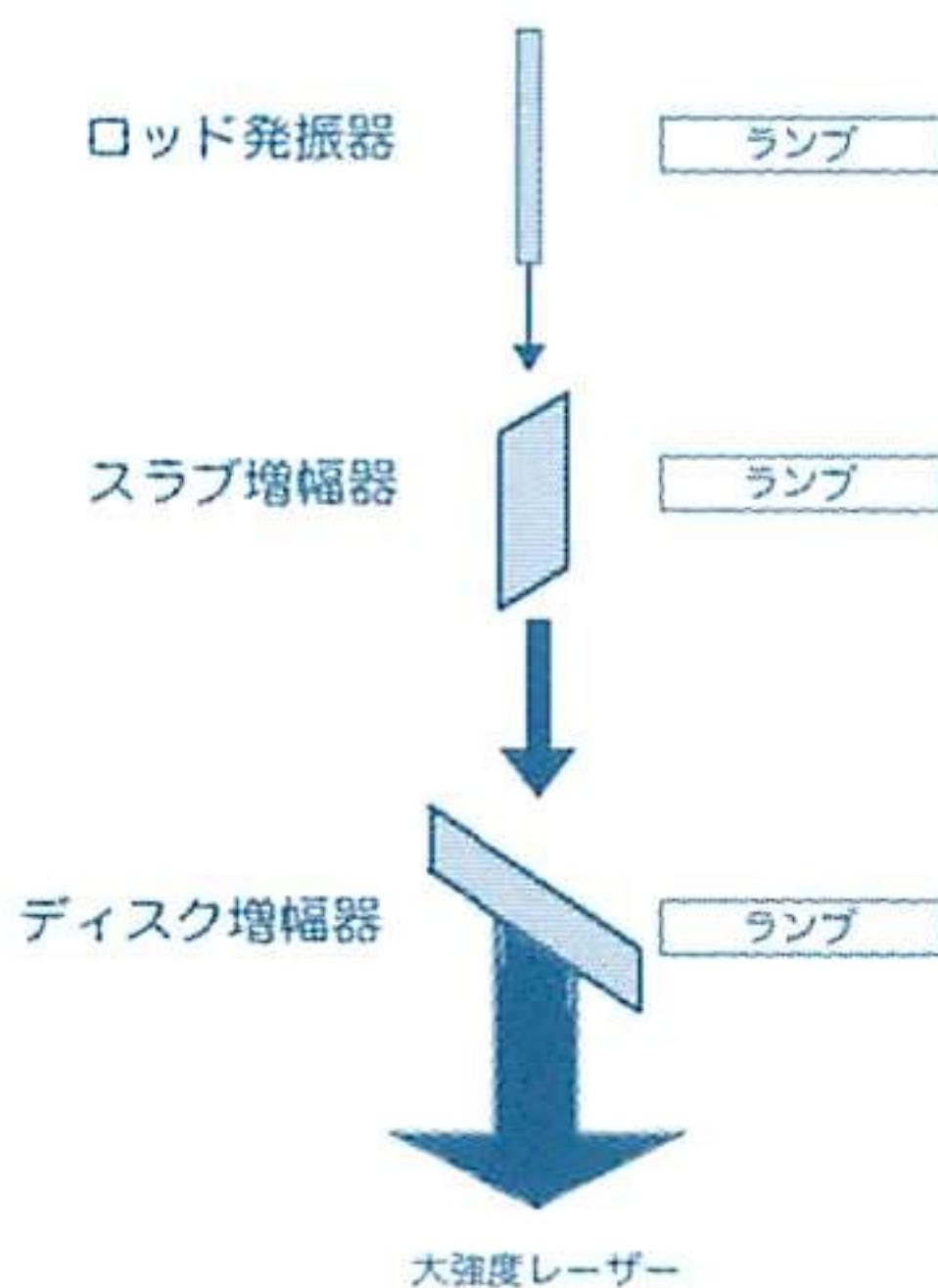
ときめきレーザー兵器

SF兵器の代名詞といえば、ビギュンビギュンと飛び交うレーザー。これらのビーム表現はスターウォーズに端を発するそうですが、残念ながら21世紀の戦場ではまだ目にしません。

だったら作ってみよう！　というわけでレーザー兵器の仕組みです。

そもそもレーザーと通常光は、光としての波の性質が異なります。レーザー光線はコヒーレントな光と呼ばれ、この性質を活かすことで、直進性と集光性が極めて高い光線を作り出せるのです。

レーザー装置の一例。ビキュウウウンという音は…しない。

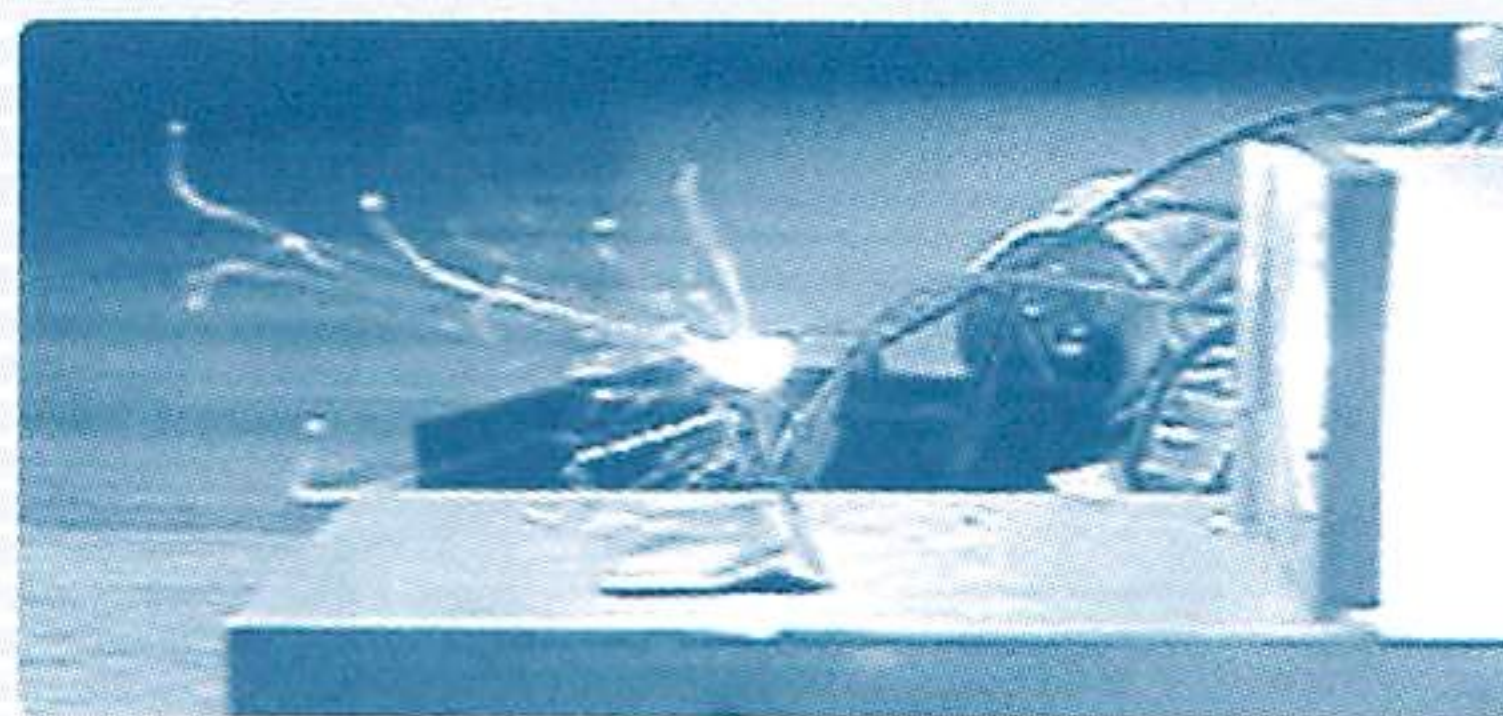
レーザー光線には電気的、光学的、化学的にさまざまな発生方法が存在します。もっとも簡単なのは、ルビーなどの結晶を高精度で研磨し、合わせ鏡の間に置いて、フラッシュランプで強い光を与えて発生させる方法です。

フラッシュランプ以外にも、真空放電や紫外線を利用する方法があります。

レーザー光線を発生させる装置は、いくつも並べて出力を倍増させることができます。写真で紹介している筆者のレーザーは、ロッド発振器にあたります。

最初は弱いレーザーでも、形状の特殊な結晶を通すことで強力にできます。パワーが強すぎると、細いビームでは装置が壊れてしまうので、太いビームにして負荷を軽減させる工夫も必要です。

ハイパワーのレーザーを集光すれば、あらゆるものを焦がせます。CCDカメラも瞬殺です。このレーザーは火種用の弱いものですが、増幅すれば携帯が爆発します。

実際に兵器として実戦利用できるとされているのがCOILレーザーです。これはヨウ素と酸素の化学反応からすさまじい連続出力を得られるもので、ミサイルの迎撃にも成功しています。まさに映画チックな威力なのですが、肉眼では光線をまったく見ることができないのが残念です。

だいぶ省略しましたが、カメラを壊す程度の「レーザー兵器っぽいもの」は自作可能。入手困難な部品もあり、夏休みの工作とはいきませんが、DIYレーザー兵器も夢ではないのです。

筆者の携帯電話にレーザーを撃ってみたところ…

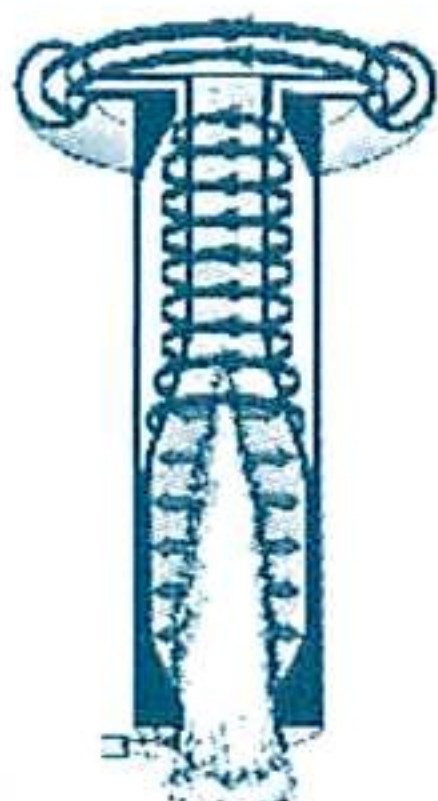
被曝した部分の塗料が吹っ飛んだ。

Anime Weapon 004

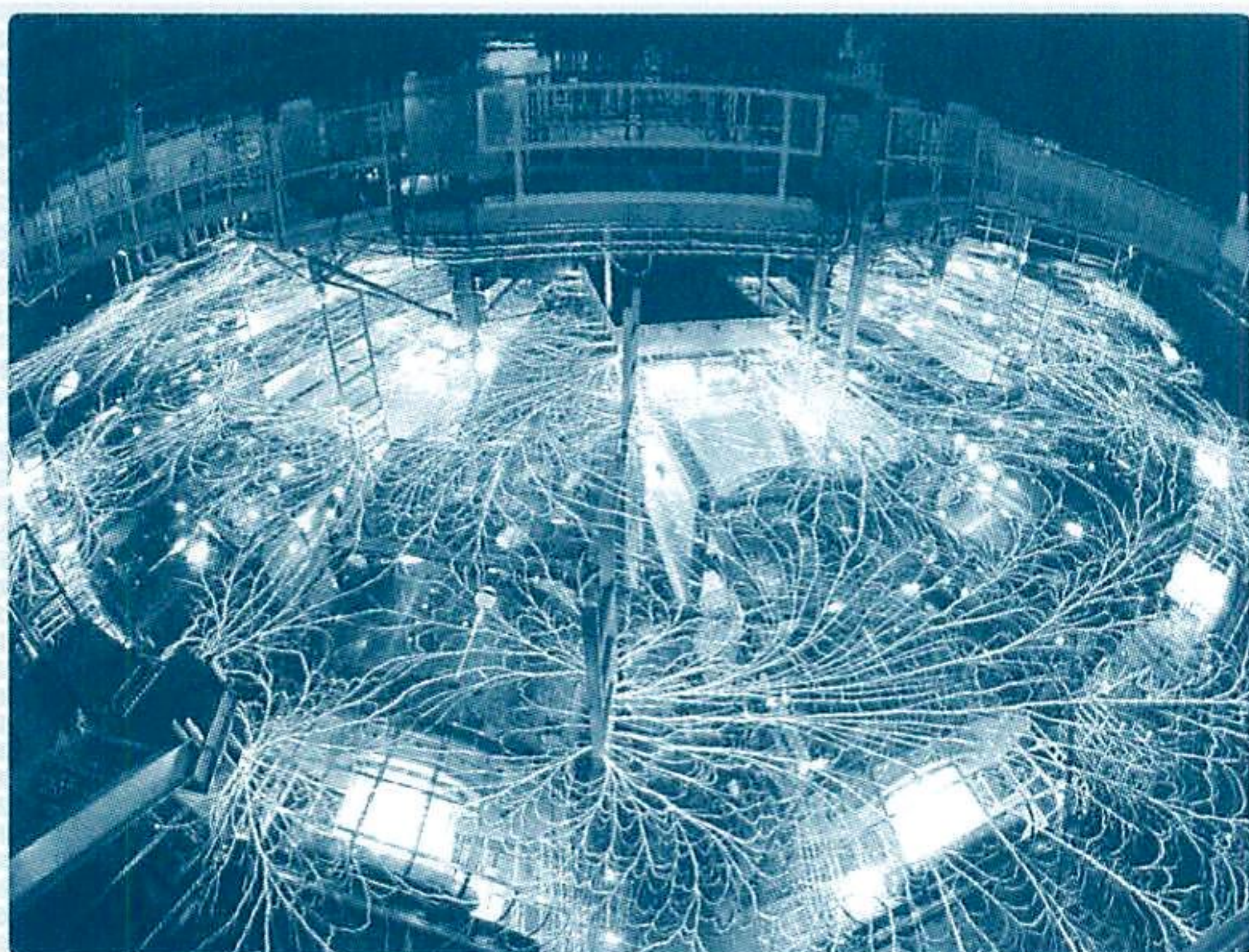
E・M・P!! E・M・P!!

ビリビリ電磁パルス兵器

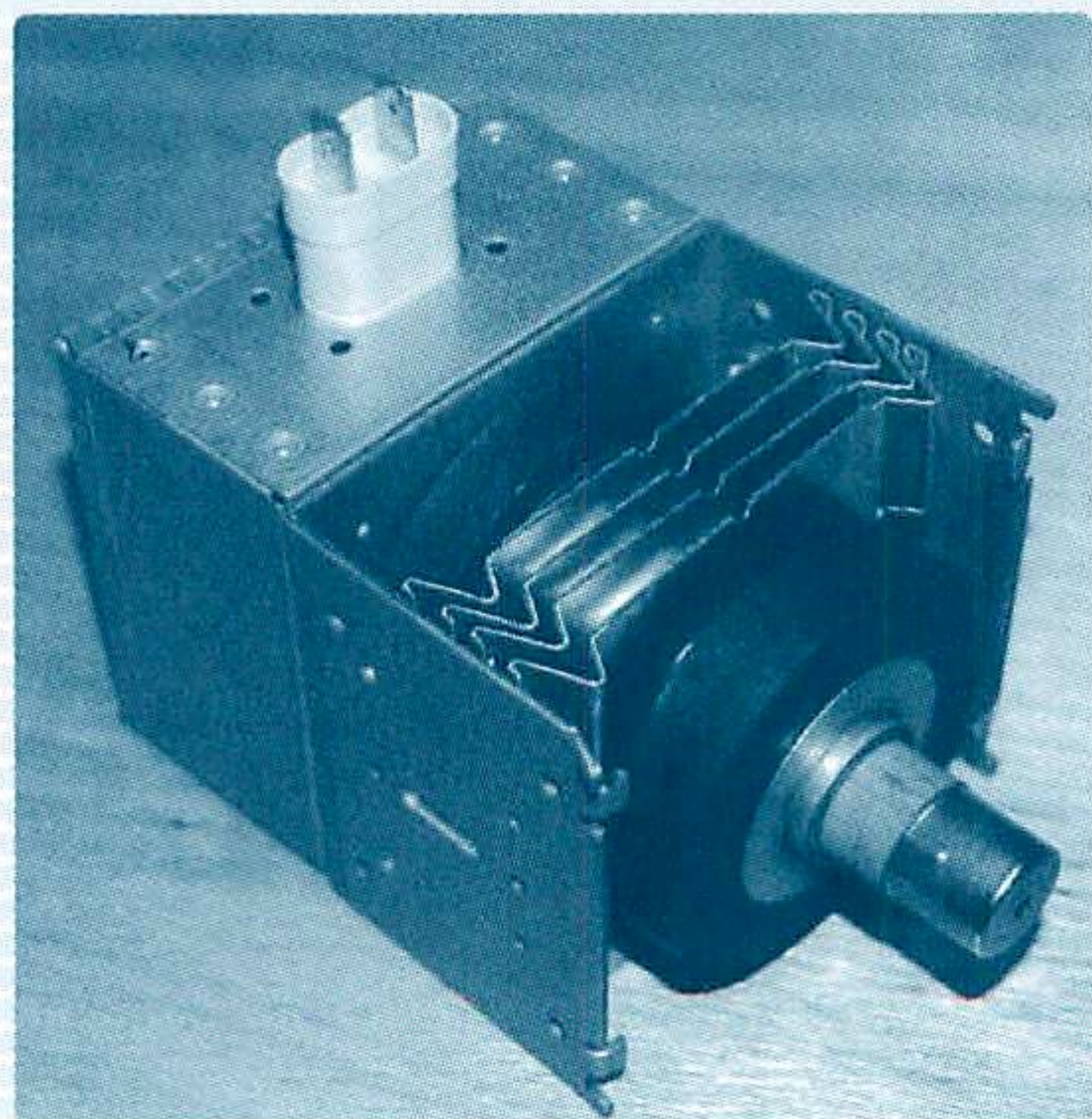
EMPは聞き慣れない言葉かもしれませんが、電子機器を破壊する兵器としていろいろな作品に登場します。映画「マトリックス」で主人公たちがセンチネルの猛攻を止めたのもEMPでした。

実はこれファンタジーな兵器ではなくて、すでに実用的な装置が完成し、実戦に投入されています。いくつかあるEMPのうち、比較的単純で強力なものを紹介しましょう。

構造はとても
カン・タ・ンだ。

一般的なEMPは爆薬を用いてキャパシタに蓄積された電荷をコイルに通電し、ピーク電流が最大になった瞬間に雷管を発火させます。爆薬は金属製の筒に入れられており、爆発の衝撃で筒が広がると、外側のコイルに接触し極端に短い回路を形成。これにより強力な電磁波が発生するのです。

下の写真はZピンチ放電と呼ばれる現象を用いたもので、強力なX線を取り出す装置として研究されています。これは世界最強クラスの装置で、部屋の中のあらゆる金属から放電が起こっています。入力エネルギーからしてギガジュール単位で、とんでもない破壊力があります。たぶんガンダムでも一撃死でしょう（笑）。

放電起こりまくりの超ビジュアル。イキモノもロボットも一撃だ！

EMPを家庭的に作るなら、電子レンジの改造が手軽です。EMPのPはパルスですが、電子レンジも同じような連続波を発振していますから大丈夫です。細かいことを気にしてはいけません！

電子レンジは、一般家庭で使われているものでも1キロワットと十分な出力があります。改造方法はいたって簡単で、箱を取り除いてマグネトロンと駆動回路だけにすればOK。あとは適当な金属製のホーンを導波管にすれば、それなりに凶悪な装置となります。面倒なら扉の部分にある開閉センサーをごまかして、扉を開けたままスイッチオン。たちまち電子レンジは強力な電磁兵器となります。危険なのはもちろん、電波法とかもろもろヤバそうなので、実践はしないように（笑）。

強力なマイクロ波を発振するマグネトロン。
電子レンジには必ず入っている。

Anime Weapon 005

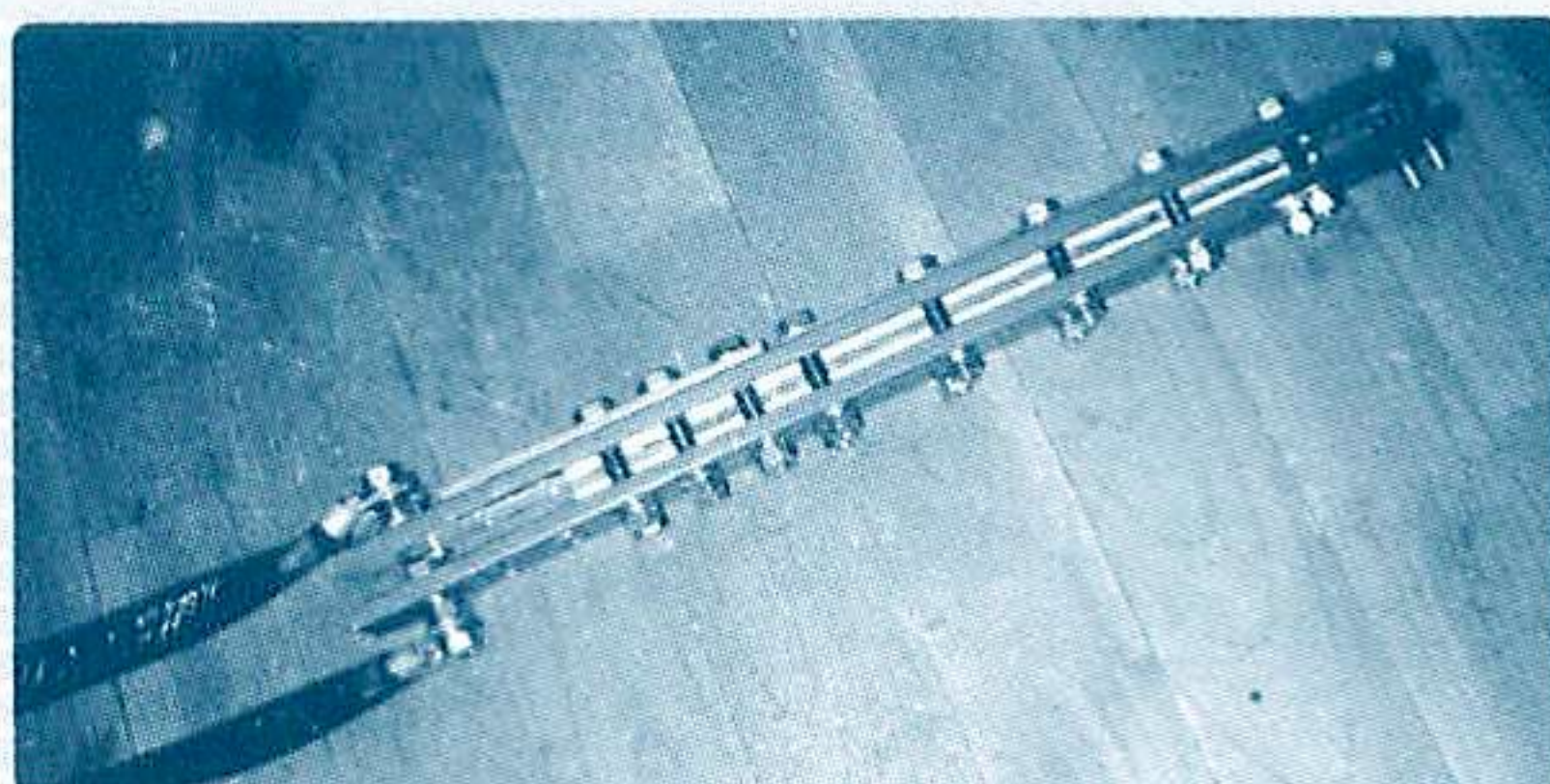
プラズマで…明日に向かって撃て!!

超々音速レールガン

レールガンは、ただの銃の発展形ではなくて、まったく違う原理の未来銃。『銃夢』なんかにも登場するSF最強の飛び道具です。このレールガンをホームセンターとヤフオクを駆使して作ってみました。できるんですよ、マジで。

その基本的な原理は電磁力。ちょっと詳しく言うと、ローレンツ力と呼ばれる力によって弾丸の加速を得ます。構造は極めて単純で、2本のレールに弾を挟み、通電して加速します。中学生の理科の実験でも見かけそうな簡単な仕組みです。通常は弾丸に金属を使わず、軽いプラスチックなどをプラズマによって押し出します。

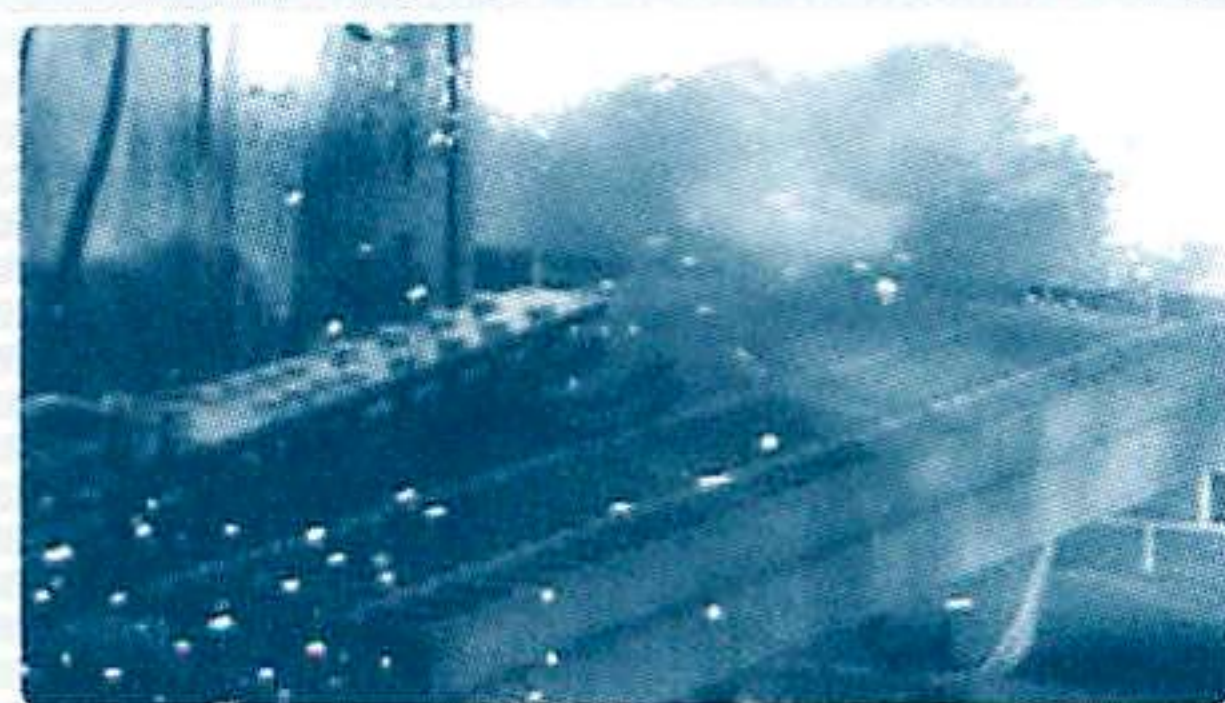
レールガンは、注入できる電流が大きければ大きいほど強力になります。なので、莫大な電力を瞬間的に発生できるデバイスが欠かせません。

通常はコンデンサーに蓄えたエネルギーを、瞬間的に開放して電力を得ます。そのためできる限りハイパワーなコンデンサーが必要です。筆者が用意したコンデンサーは、重さにして200キロあって、携帯性を考えると若干不便です。

鋼鉄製の板に穴を開けてレールを作ります。プラズマの圧力に耐えられるだけの強度を出すため、分厚い鉄板を用意しましょう。これにアルミ板をはさめば、レールガンが完成します。

重々しく大量のボルトがいかめしい姿は、まさに未来兵器。通常の銃と比較にならない圧倒感があります。振り回して殴った方が威力があるというのは気のせいです。気にしたら負けです。

左の写真は完成したレールガンをファイアーした瞬間です。すさまじい火を吹いていますね！

レールガンは構造が単純な割に高速度の弾体を撃てるのが特徴ですが、武器として使うにはまだまだ課題が山積み。パワーモジュールを小型化できない限り、研究室を飛び出し、実戦投入されることはなさそうです。

もちろん筆者は、戦場より先に、一家に一台の家庭用レールガンの時代が来ることを願ってやみません。

さあ、作って楽しく、遊んで楽しいファンタジーウェポンの世界はいかがでしたか？ 作ってみると大半がシャレにならなかったのは気のせい。絶対ないとは思うけど、人に向けて撃っちゃダメだぞ!!

ゆんゆん!! 今月の電波文書

かわいそうな病人がひたすら語る ウェブ2.0で変わる ヲタクの理想的未来世界

文／萌黒腹蔵

せっかくの機会なので「時代の最先端」を読み解いたりしたかったのだが、実は微妙に古い話題かもしれない。ビデオレンタル屋に例えれば準新作くらいの鮮度の話である。

ことは去年の秋頃、IT業界のチンコ・オナニーとかいうおっちゃん（編注：ティム・オライリー氏のまちがい）が「ウェブ2.0で世界が変わる!」と吠えたところから始まる。偉大な哲学者がフリチンで外に飛び出したときのようなこのヒラメキに、たちまちIT業界関係者たちも呼応して、ウェブ2.0ウェブ2.0と神の福音のごとく唱和しはじめた。

一方でヲ界（=ヲタクを取り巻く世界全体、腐海のとなり）の住人たちは、そんなものはまるでどこ吹く風という様子で、今日もまったり萌エロ画像を愛でている。しかし、筆者は気付いてしまった!! 生活時間の多くをバーチャル空間で過ごしているヲタクこそが、ウェブ2.0の革命的な思想を体現するのに最適な人種であると。そして、人類でもっとも早く理想的世界に到達する「選ばれた人々」になりうると。ひたすらウェブ2.0を研究し、考え尽くした筆者の脳内では、ついにヲ界のインターネット生活が劇的に変わるという未来予想図が補完された。以下の話は、ウェブ2.0という思想によって明日のヲ界がどう変わっていくのかについて、だらだらと流れる脳内妄想を通じて模索してみた結果ということになる。

■ご高説ごもっとも!! …ところでウェブ2.0ってなに?

インターネットが円熟を迎えつつある今日、技術的な革新のおかげで、誰でも簡単に高機能なウェブサイトを作れるようになった。高度な知識がなくても、おもしろい「ネタ」をウェブサイトに載せられるようになったのだ。そしてウェブサイトの製作技術は意味を失い、サイトに載せる情報が重視されるネタ重視社会となった。こうした環境において、ネタが枯渇するということは、飽きられてポイされることを意味する。そこでウェブサイトたちは、枯れることのないネタとして他サイトへのリンクを主コンテンツとするようになった。この変化はネット界に激しいネタパクリ／カブリをもたらし、リンクを大量に貼ったウェブサイトが重宝される状況となる。その結果として、ますますネタの共有が進むというスパイラルが進行し、インターネットはネタリンク数重視社会へと様変わりした。ここにいたって人々は、大量のネタリンクを努力と根性でかき集めてくることに限界を感じ、訪問者の投稿を集める掲示板や、コメント／トラックバックを集めるブログタイプのコンテンツへと移行した。するとネタは充実するが、同様にウェブサイトに対する改良案や意見なども寄せられるようになり、とことん他力本願なウェブサイトが増加した。そんなウェブ界を顧みて、ティム・オライリーさんは「ああ、僕の知ってるウェブ界は自分でネタを作って情報発信しなきゃならなかったのだけど、いまはネタの出し合いによる他力本願のヴァージョン2.0に進化したんだね」と気付いてしまったわけだ。要約するとこういうことになる。

「HTMLだのPerlだの難しいこと覚えなきゃウェブサイトはできないと言ってたオッサンはご愁傷さまでした。ウェブは一般人向けにバージョンアップしたのです!」

1人のエキスパートによる情報より、1万人のアマチュアのネタ出しの方が価値がある。このように一般人向けに進化した世界、それがウェブ2.0ということだ。してみると、ウェブ2.0に準拠するウェブ界が、初心者・厨房の煽りと釣りが溢れかえる混沌とした世界となるのは必定なのかもしれない。あな恐ろしや。もちろん、ネガティブな面ばかりではない。オライリー氏が発表した「What Is ウェブ2.0」という論文が、ヲ界に投げかける波紋を見てみよう。

■ウェブ2.0を定義する7つの要素とヲ界革命

ウェブ2・0的な考え方によると、これから主流となるウェブサイトには7つの要素が求められる。

①Folksonomy

ユーザーの手による情報の自由な整理。階層分類学的にではなく、ユーザー自身が

自由に分類できる設計思想が織り込まれていること。

②Rich User Experiences
リッチなユーザー体験。ブラウジングのストレスを感じさせない、わかりやすく直感的なインターフェースを提供すること。

③User as contributor
貢献者としてのユーザー。ユーザー体験の蓄積をサービスに転化していること。

④Long tail
ユーザーセルフサービスによってロングテールを取り込んでいること。

⑤Participation
ユーザー参加型開発。ユーザー生成コンテンツであること。

⑥Radical Trust
進歩的性善説。知のオープンソース化がなされていること。

⑦Radical Decentralization
進歩的分散志向。ネットワークの外部性。双方向分散性を用いたサイトであること。

なるほど、一見しただけでは難解だ。しかし、こうした自分の読解能力を超える難問にさしかかったときは、ヲ界が生み出した偉大なメンターである本田透師（編注：本誌51ページをご参照ください）の言葉を思い起こそう。

「考えるんじゃない、萌えるんだ！」

理解できないなら、ウェブ2・0から導かれるこれら7つの課題を、ひたすら萌やし尽くしながら考察すればよいのだ！ さすれば新たなヲ界の展望が生まれ出るかもしれない!! ここをもって本論の出発点としよう。

①Folksonomy　萌えるゴミの分別は火曜と木曜

Folksonomyとは、folk（人々・民衆）とtaxonomy（分類法）の合成語である。インターネット利用者がネット上の情報に対してタグ（分類・検索のためのキーワード）を付けることによって実現される分類方法——これがフォクソノミーの辞書的な意味だ。

これに類する行為をヲ界的思考に求めるならば、それは「萌え属性分類」に他ならない。ヲタクの間ではよく知られたこの分類法を用いると、あらゆるコンテンツを属性（attributes）に分解し、評価することができる。さらにこの技術を延長すれば、複数のタグ（評価）の束を「擬人化」という先鋭的なイコンとして表象することすら可能だ。

例えばウェブサイトも、その特徴を萌え属性に置き換えて分解し、得られた属性の集合を架空人格として再集約できる。さらに属性を象徴する外見を与えれば、どんなウェブサイトも1人の「おにゃのこ」と化す。これはヲ界のウェブ2・0的ネットワーカー特有の資質だ。

具体的には、性格の悪い記事ばかりを出してるブログはツンデレで、記述に2面性があればツインテール、天然っぽいコメントが多ければアホ毛付きで、日本語が未熟なのは幼女ゆえといった案配である。筆者が某有名右翼サイトの分類を試みたところ「巫女でウサ耳で幼女で貧乳ではにゃ〜ん」という擬人化に到達することすらできた。

ちなみに、筆者がしばしば訪問しているブログは、おっとり系素直クールでナイスバディ、毎日オレの妹の所をトラックバックで訪ねてくれる28才となっている。この設定をいたく気に入った筆者は、このブログを脳内妻と指定した。他にも紹介しておこう。

●**筆者いきつけのアイドルサイト…**お嬢様でOLでツンデレでシスコン。立ち位置の定まらないコメントが多いため、ふたなり。脳内姉に指定。
●**筆者のブログの常連トラックバック元…**突然家にやってきた押しかけ妹。日本語がおかしいので体操服の似合う舌っ足らずな幼女。脳内妹に指定。
●**筆者いきつけのエロゲ批評サイト…**妖艶な巨乳おねえさん。男をたぶらかすのが趣味のわりにさばさばしていて、淡々と事務をこなす一面も。脳内愛人に指定。
●**筆者いきつけのニュースサイト…**天然気味なドジっこで巨乳ロリ。更新頻度も少なめでおしとやかな和服主婦。脳内隣の人妻に指定。

こういう脳内変換ができるようになれば、人生はバラ色だ。さらにはウェブサイトの更新というだるい作業を、妹いじりのステキな時間に変換するという発展技もある。まさに怖いものなしだ。

余談だが、5年前からウェブサイトに萌え属性を持たせて架空人格に集約している「ちゆ12歳」なんかは、ウェブ2・0を極めて早く実現した先駆者だったんじゃないだろうか。

②Rich User Experiences　アレゲでリッチでイッチでニッチ

ウェブ2.0準拠のウェブサイトを構築するには、ウェブサイトの訪問者に対してリッチなユーザー体験をさせる必要がある。

これはウェブサイトの訪問者に金持ち気分を味わってもらうということではなく、「表現力豊かな」という意味になる。ここでいうリッチな体験は、ウェブサイトの訪問者に、待ち時間やストレスを感じさせない直感的なインターフェースを提供することによって実現する。

では、ウェブ2.0的なヲ界を検討するために、斬新かつ直感的なヲタク向けのインターフェースを考察することにしよう。まずは、萌え力に優れたヲタク（としあき）をサンプルとして、その行動に着目してみる。そこで観察される行動パターンは実に本能に忠実で直感的だ。

午後0時00分　起床。

午後1時00分　職安に行くのも気が進まず、虹裏画像（編注：二次元のエロ画像）を探してみる。

午後1時15分　二次元裏（編注：『ふたばちゃんねる』にある掲示板）見てたらスク水のエロいのキタ――――!!　脊髄反射保存！　脊髄反射保存！

午後1時25分　さきほどの保存したネタを使って第1次ちんこいぢり終了。次の画像を検索しはじめる。

午後1時45分　今日の二次元裏のお題はどうやら獣人娘まつり。獣萌え属性はないからだんだん鬱になってくる。

午後2時00分　パソコンの前で朝食兼昼食のカップヌードル。その間もネタの検索を続ける。

午後2時20分　ちっ、しけたネタしか出やがらねぇ。スピグラ板で藻無し画像をウプレカスウプレカスとカキコしてみるものの、誰からも反応が得られず立てたスレは30分で電子の海に沈んでますます鬱に。

午後3時40分　二次元裏にまたすごいのキタ――――!!　詳細キボン！　詳細キボン！

午後3時56分　必死になってリンク先追ってったら作者サイト見つけたよ！　この絵師プロあきだよ！　全部保存！　全部保存！

午後4時25分　さきほど保存した虹裏画像を使って第2次ちんこいぢり終了。次の画像を検索しはじめる。

午後5時30分　息子を心配して母親が早めに家に帰ってくる。また職安に行かなかったの？といつものように叱られてしまう。

午後6時18分　そろそろMMORPG（マビノギ）の友達が学校や職場から帰ってくるのでワールドにログイン。それと並行して画像掲示板の更新がないかチェックを継続。

午後7時40分　夕食を自室に持ち込んでネトゲをしながら、ふたば以外の画像掲示板を巡回。

午後8時12分　自分で決めた「ゲームは1日1時間」という信条に基づき、エロゲをプレイ開始。甘い物は別腹ならぬMMORPGは別腹。

午後9時00分　エロゲをセーブして日課のMMORPGのレベル上げに集中しはじめる。

午前2時40分　没頭しすぎてふと気が付くと深夜。

午前3時00分　就寝。

ああ、もちろんこれは筆者の話だ。見ているだけで胸に何かせつないものがこみ上げてくるが、それはとりあえず置いておいて、サンプルが突然アグレッシブにネット探索を開始する衝動の引き金に注目しよう。それは萌エロ画像と自分の萌え属性との遭遇だ。

つまり、これは自分の興奮度によって欲しい画像を保存したりリンク先を踏むという行動パターンである。この事実から導き出されるヲタクのための究極のウェブインターフェースは、USB改造型オナホールと脳波計バンド、そしてI-SCAN眼球運動・注視点追跡システムだろう。さらには、これらのハードウェアとリンクした全自動データ収集システムこそが、今後のヲ界に革命をもたらすに違いない。

快感を感じたり萌エロ神経が刺激されたりすると、股間が興奮状態を示し、脳内のA10神経が活性化する。股間に流れる「おっきおっき」信号と脳内の快感パルスを電気的なセンサーで拾い、アクティブ状態を検知したらPCに接続した眼球運動測定システムで「現在注目している画像やサイト」を追跡する。まさしくチンピク感知型全自動ウェブサイト記録収集マンマシンインターフェース。そう……この画期的なマンマシンインターフェースとウェブサービスが連動したとき、人は面倒なマウスクリック保存から解放され、本能のままに萌エロ画像を収集できる。そして獣を超え、人超え、神の戦士が出現するわけだが、その具体的な姿については次章に譲ろう。

■③User as contributor　情報統合思念体が見るエロい夢

ウェブ2・0的な世界では、ウェブサイトの訪問者は、それぞれが体験した経験をデータベースとして蓄積し、サービスに転化する存在となる。

これを実現するのが、いわゆる〈集合知〉の構築と、その実践的な利用インターフェースに他ならない。この考えをヲタクのためのウェブサイトに応用すると──単純には告白体験記集などだろうか。ウェブサイトを訪れるたびに、毎日の恨み辛みを切々と吐露していくヲタク達。掲示板に書かれている内容は、見ているだけで気力ゲージ（これがマックスになってないと覇王翔吼拳も龍虎乱舞も出ない！　もちろん原稿だって書けないし〆切に間に合わせるなんて、とうてい無理な話だ！）が減少するようなものばかり。

「……会社に行きたくありません。家に引きこもって永遠にネトゲをしていたいです。ハローワークならぬハローニートみたいな斡旋所はないものでしょうか？」

「私は過去の体験から三次元の女を捨てて解脱し、二次元世界で生きる道に開眼しました。今日はこのすばらしいアハ体験を紹介すべく思い切ってカキコしました……」

絶望した！　こんな想像に絶望した!!　この鬱死しそうな妄想がリアルすぎていけない。

仕切り直そう。訪問者には、ウェブサイトにネタを落としてもらいつつ、そのネタのおもしろさを「体験」として蓄積してもらえばよいのだ。

例えば訪問者が「最高に抜ける画像のURL」を紹介するとして、その萌エロ画像がどれほどイイものなのか、投稿と同時に10段階評価をつけてもらう。そうすればレイティングに基づいた他ユーザーへのネタ掲示ができるようになる。さらに、画像の内容をコメントしてもらえれば、他ユーザーによるキーワード検索も可能になる。属性という偉大な概念を持つ我々ならば、とても実用的な情報到達環境を共有できることだろう。

この仕組みを、さらに発展させてみる。ユーザーの善意による手動的貢献ではなく、ハイパーサイバネティカルに自動化するのだ。手段はすでに検討してある。前章で構想した「チンピク感知型全自動ウェブサイト記録収集マンマシンインターフェース」を訪問者すべてが装着すればよい。この自動収集機能によって、訪問者が見つけた萌エロ画像の情報を、ウェブサイト側で収集する。各々が猛者ぞろいでエキスパーティを持つヲタクたちの、集合的な知識がリンクしていく。各人の属性と本能に基づいてブラウジングされた大量の履歴を「萌えネタデータベース」として蓄積し、全萌え属性対応型超巨大ネタ画像補完データベースが構築されていく夢のような電脳空間……。

これぞヲタク的ウェブ2・0世界を切り開くウェブサービスの方向性ではないだろうか？

■④Long tail　ポニーテールとかツインテールとか

ウェブ2・0的なウェブサイトを考察する上で、どうしても避けて通れないのがロングテールという概念だ。

これはつまり、コミケでいうところのマイナージャンルに相当するものだ。コミケの大手壁際サークルとマイナージャンルの弱小サークルの関係を思い起こそう。人気のある大手サークルには読者が次々と現れ、長蛇の列ができる。さらにその長蛇の列を見た一般参加者は「お？　何かおもしろそうだぞ？」という群集心理からつい並んでしまう。こうして人気の高いサークルはどんどん認知度が高まり、巨大サークルとなる。しかし、認知度の低いマイナーサークルは大手サークルに客足を取られて関心が薄まり、認知度も落ちていく。この状況が続く限り、弱小サークルはいつまでたっても永遠に弱小のままだし、大手サークルはどんどん巨大化していく……。これは現実世界でよく見られる現象だ。

こうした傾向を転倒させるのがウェブ2・0的なシステムなのだが、実は現実の世界においても、すでにヲタクたちがひとつの解決策を示している。非大手サークルたちは、けっして多くはない顧客（ロングテール）を回収するべく、コミケとは異なるシステムを作り出した。いわゆるオンリーイベントである。マイナージャンルを取り扱う小規模なサークルが結束し合い、大規模なコミケとは異なる「○○オンリー即売会」という同人誌即売会を開くことで、独自の市場を確保したのだ。

ティム・オライリーが日本のマイナー同人誌即売会からロングテールの考え方のヒントを得たのかどうかは定かではない。しかし、ひとつ確実なのは、マイナーなネタを扱うサークルであっても、まとめ上げれば人気サークルにも勝る動員数を持ちうるということだ。チリも積れば山となる。この考え方こそがウェブ2・0でいう「ロングテール」に他ならない。

なんと同人界は、インターネットに先駆けてウェブ2・0的な構成要素を持っていたのである。故きをたずねて新しきを知るとはまさにこのことである。

■⑤Participation　ことばをうつしみたまえ！

Participationを実現するには、訪問者の情報や意見を取り入れられるウェブサイトを構築すればいいのだが、顔も知らない兄貴たちがコメントやネタを書き込んでくれるというのはどうだろう。リアルワールドと決別し、二次元の世界に住もうとするヲタクにとって、それは生々しすぎる要素と言わざるをえない。男臭い口調でつけられたコメントは、せっかく作り上げたパステル色の世界を台無しにしてしまうリスクをはらんでいるのだ。

Folksonomyの検討において、我々はウェブサイトそのものに萌え属性を持たせるという具体策を考察した。それに準じて、ここでは「語変換プラグイン」の導入を検討したい。

訪問者からコメントをもらうときは、その内容に応じてあらかじめ設定しておいた語変換フィルターで自動的に完全変換。美しい脳内ワールドにそぐわない汚い言葉や変な口調はシャットアウトしてしまおう。

ウェブ2.0への準拠が徹底していない現在でも、次のような語変換フィルターが存在している。

みさくら誤変換機：なんかすごいテンションでイッちゃってるような口調に変換。
http://fox.beatstyle.net/misakura.html

だよもんフィルタ：『ONE～輝く季節へ～』に登場した某キャラっぽい口調に変換。
http://dayomon.org/

ぬちわ語フィルター：『ぴちぴちピッチ』に出てくるすごく舌っ足らずな口調に変換。
http://www.cute.to/~ramika/

フェラ語変換スクリプト：もぐもぐぱくぱくぺろぺろしながら喋ってるかのような口調に変換。
http://oshienai.com/name/ferago.htm

ムスカ語変換プラグイン：あの御方の口調に変換。すばらしい！　古文書にあった通りだ！
http://templete.soul-drop.com/templete/post_7.html

こうしたスクリプトを掲示板やブログの中にプラグインとして忍ばせておけば、どんなイヤな訪問者にも萌えられるようになるかもしれない。これが……これがウェブ2.0準拠の力なのだ!!

■⑥Radical Trust　すべてのヲタクはいいヲタク

未来の超巨大萌え情報共有空間を構想するにあたり、Radical Trust（積極的性善説）も外せない要素だ。これは訪問者とウェブサイト運営者双方の信頼に基づいた「痴のオープンソース化」である。ここではさしずめ各ユーザーの全萌えツボ、属性、エロ性癖のカミングアウトといったところだろうか。

あらゆる投稿者が、みずからの属性、性癖をネタの公開とともに明らかにする。そのことで、他のユーザーたちは、自分の興味に近いネタに対するアクセス手段が飛躍的に向上する。

ここからデータベースが進化すれば、ヲタクたちの萌エロデータへの到達性は飛躍的に高まり、次々と永遠に萌え続けられる超人類へと進化する!!

しかし、痴のオープンソース化には欠点もある。すなわち隣近所の人や職場や学校の人、親にバレてしまうリスクだ。

「やだー、あそこのお子さんすっごいウェブサイト作ってらっしゃるんですってよ?」
「きんも～☆」

これは非常に気まずい。まさにハイリスクハイリターン！　ウェブ2.0的ヲタク生活とは、おのれの劣情を世間にさらけ出せる新人類のみがたどりつける領域であると同時に、暗く鬱屈した生活にとどまろうとする旧人類を進化のふるいにかけるため、神が与えたもうた試練なのかもしれない……。

ともあれ、この積極的性善説にのっとった活動をすれば、生活はバラ色になるだろう。しかし現実の生活に関わる者……ご近所や職場の同僚に見つかれば、人生が一気に灰色に様変わりする程の威力を秘めている。ウェブ2.0に準拠するということは、ときとして人々に痛みを伴った構造改革を強いるのだ。しかし「構造改革無くして再建無し」。それでもなお我々はヲタクの新ビジョンたるウェブ2.0的世界を目指さなくてはならない。

恐るべし。まさに恐るべしはウェブ2.0!!

■⑦Radical Decentralization　散っちゃうってことは便利だね

ヲタクに向けたウェブ2.0準拠のサービスを創造するにあたって、最後の課題となるのがこの進歩的分散志向だ。時は至れり！　いよいよ大詰めの検討である。

いみじくもオライリー氏がParticipation、Not Publishing（出版ではなく参加）と述べているとおり、ウェブ2.0がもたらす世界では、中央集権型の「出版」に代わり、

ユーザー参加型のコンテンツ（例えばブログなど）が重要となってくる。しかし、このことは印刷物の否定を意味しているわけではない。むしろウェブ2・0的な印刷物――「同人誌」の台頭を示しているのだ。

最大多数の読者に向けられた従来の出版物とは異なり、同人誌はニッチで局所的な生産／消費システムの上で成立している。さらに参加型読者によって作られてもいる同人誌は、まさしくウェブ2・0的な媒体である。

さて、ここまで我々は、まるで生命体のようにふるまう萌え知識のデータベースについて考察してきた。しかし、それ自体は利便性において評価できるものの、ユーザー体験としては画期的なところに欠ける印象があった。さらなるウェブ2・0の恩恵として期待されるのは、データのみならず、強力な「体験」と革新的な「出力」であろう。その具体的なビジョンを、萌えデータベースが可能にする全自動同人誌作成システムに求めてみてはどうだろうか。

同人誌とは、既知の素材の組み合わせとアレンジによる二次創作である。同人誌においては、キャラクターの類型もストーリーを構成する出来事も、すべて「すでにある」ものからサンプリングされると考えてよい。ひろくユーザー間で知れわたっている素材（ネタ）と出来事の組み合わせが、同人誌作成行為なのだ。

また、これらの同人誌を形成するに十分な「登場人物のバリエーション」と「起承転結のシチュエーション」は、ヲタクのブラウジング行動（もしくはそこから生じる萌えデータベース）によって簡単に収集することができる。

起　朝、学校にパンをかじりながら登校していると、登校途中で誰かにぶつかる。
承　お嬢様属性のお姉様に連れ出されて体育倉庫で妹にならないかと誘われる
転　全キャラご乱心。大乱交に。
結　突然の宇宙人の来訪により大爆発が起き、全キャラあぼーん。

1時間もインターネットを巡回すれば、この程度の物語要素は簡単に得られるだろう。また、萌えデータベースの参照により、こうした要素同士のポピュラーな（もしくは特定のユーザーが好む）組み合わせについても、同様に得られるはずだ。

このストーリーに合致するイラスト情報を取得し、配置すれば、それは自分だけのオンリーな同人誌となる。本能に任せた脊髄反射ブラウジングから、幾千幾万もの同人誌が生まれていく――「Changing Time, Changing Publishing（編注：「時代が変わって、出版も変わる」電撃文庫創刊の辞より）」とはこのことだ。

1人のユーザーの力で、作家や小説家のようなストーリーを構想することは難しい。しかし自分の好きな物語のシチュエーションや、断片を持ち寄れば、1冊の同人誌を満たす豊かな物語を生成できるかもしれないということだ。

いつの日か、デジタルカメラの写真プリントを写真屋に持ち込むかのように「今日1日のブラウジング履歴を利用して同人誌を生成しますか？　Y／N」という選択肢を選べるようになるかもしれない。世界中のそこかしこで萌え本が生まれ落ちるという超分散性。まさに来たるべき超未来!!　ウェブ2・0準拠の思想を突き詰めれば、永遠の桃源郷が約束される。

すげえぞウェブ2・0！　ありがとうウェブ2・0!!

■かくしてウェブ2・0がもたらす至福の萌え世界

ウェブ2・0への限りない準拠を進めることにより、ヲタクには究極の超進化人類への扉が開けることが判明した。

システム完成の暁には、ヲタクたちは「喰う！　寝る！　抜く！　遊ぶ！　ハァハァする！」以外のすべての行動を取る必要がなくなるだろう。

これからは妄想力と創造力の時代だ。

ウェブサイト作者の性癖、属性や嗜好はP2Pのクラスタのように機能し、好みの萌えデータがどんどん自動で蓄積されていくだろう。全身全霊のウェブサーフィンは、同人誌という形で出力できるものとなる。痴の共有化に賛同するユーザーが増加し、投下されるネタ、イラスト、妄言などが増えれば増えるほど、それらは有機的に絡まり増幅し、揺るぎないシステムとして成長していくのだ。

ああ、なんという歓喜！　何という陶酔!!　なんという至福!!!

すべてのヲタクたちがこのシステムを受け入れた暁には人を捨て……己を捨て……迷いを捨て……虹（二次）の彼方に旅立てる。

人々の快感と萌え属性は補完され、共有され、ネットワークを通じて融け合うのである。

（参考）Tim O'Reilly著「What Is Web2.0」
http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html

作り手たるもの
オナニーに走ってはいけない――
これはクリエイティブの世界で
極めて当然とされていることだ
しかし、万事には「例外」がある

さあ
取材にいくよ！

たのしみっポ！

てく てく

てく

編集長室

その「例外」を
体現しているという
男を訪問した。

あそこの
かおりは

ラベンダー

うっとり

失礼しまーす！
（ポ）

ガ

チャ

編集長!?

くんくん

実録漫画

夢を勃たせた男

『二次元ドリームマガジン』
『コミックヴァルキリー』編集長　岡田英健物語　漫画／ぼの

（注１）『二次元ドリームマガジンVol.14』の付録についた「擦ると匂いの出る官能小説」。
挿絵の乳首の部分を擦るとミルクの匂いが、アソコを擦るとラベンダーの匂いがする。

この乳の部分をこすると…（注１）

ミルクの香りがするんだ

あの…質問していいですか？

本当だポ！

男の名は岡田英健（ひでたけ）（29）
戦うヒロインが売りの雑誌
『二次元ドリームマガジン』
『コミックヴァルキリー』
を束ねる編集長だ！

自分の本でオナニーしてるって本当ですかポ？

こっこら

うん それ本当

即答！

ガーン

それはわたしにとってとても大切なことなんだ

さらっと言ってのけた

ごくっ

すごい人なのかも…

元々わたしはライターだった

19歳で業界に入って

お堅い雑誌に携わったんだ でも…（注２）

わたしの頭にはエロのことしかなかった

（注２）そんな堅い雑誌でも、担当していたのは「聖コスプレ学園の風俗嬢にＦＦⅧのプレイ感想を聞こう！」とか「抜けないエロアニメでバイアグラを使ってオナニーしよう」といった、アソコが硬くなるような企画ばっかりであった。

（注３）「二次元ドリームノベルズ」というオタク向け官能小説レーベル。
現在、シリーズ210冊以上も発刊しているが、そんなに続くのだったら
もう少しマシなレーベル名つけてればよかった…と後悔しているとかしていないとか。

そんなある日
雑誌以外に何か
やれと言われてね

ピシッ

当時のわたしは
エロ小説をおかずに
していたので

成人ノベルを
立ち上げたんだ！

（注３）

編集長の
第一歩ですね

それが
売れなくてね…

えーっ

なんで？

試行錯誤の
日々が続いたよ

わたしはプロとして
仕事に趣味を混ぜ
ないようにしていた

いじめる？

グスッ

流行している（と思っ
ていた）弱々しいヒロ
インの本を作っていた

でも、わたしが
本当に好きなのは……
変身ヒロインでとにかく強い！
そんな少女が犯される！

グッ

これがわたしの
ツボなんだ

ノベルシリーズは開始から半年で
進退の瀬戸際に立っていた。
わたしが本当に抜きたい本……
「戦うヒロインもの」を出したのは
そんなときだった。
（注４）

これが…
売れた!!

自分の好みで
編集してはダメ…
そう思いこんでいたのが
間違いだったんだ

そしてノベルシリーズは
軌道にのった。さらに
「戦うヒロインが
陵辱されるエロ小説」を
前面に押し出したのが
『二次元ドリームマガジン』
わたしの……
オナニー雑誌だ!!

（注４）『サンダークラップス！』（著：羽沢向一　挿絵：カワギシケイタロウ）。
[illegible]後にエロゲー化もされる。

当初、営業には
エロ小説雑誌は
売れないと
言われたけどね……

エロ小説に興味のない
読者を取り込もうと
必死になったよ

「ヒロインと同じ手袋」
「匂いの出る官能小説」
「擦るとコスチュームが溶ける小説」付録など…

結果、2年で
売上は
倍増した!

オッシャー

二次元エンドという
言葉まで生まれたよ

なにそれ?

読者の後味が
悪くならないように
2ページくらいで
ヒロインが逆転するんだ

すると世間でも
「戦うヒロイン」が増えてきた
わたしが大切にしてきた
ジャンルがメジャーに
なりつつある!!
そこで……
「コミックヴァルキリー」(注5)
を立ち上げた!
両親に隠したくなるような
戦うヒロインオンリーの
コミック誌だ。
全年齢向けだけど
ぜひこの本で抜いてほしい!

こだわりの
1冊ですね

そうでも
ないですよ

まあ
「全裸NG(コスチュームが大事なので)」
「一気に堕ちるのではなく段々と」
「序盤はエロなし
中盤にエロ開始で終盤は乱れまくる」
「ヒロインは1人か2人まで」
「あえぎ声はだんだん派手に」
「愛液、精液、乳液…とにかく汁は多めに」
これくらいですかね

多いポ!

ガーン

わたしは
思ってるんだ

人生の始めから終わりまで
「戦うヒロイン」で勃起できる
世界を創りたいと…

40代以上の層や
10代のキッズ

彼らにも忘れられない
衝撃を与える……
そんな本を作りたいね

本当に好きなことがあったら
自分を信じればいい……
道と股間はきっと開けるから

岡田英健

(注5)「コミックヴァルキリー」。全年齢対象の青年コミック誌。奇数月27日発売。すべての漫画に闘うヒロインが登場するという非常に偏った雑誌。公式サイト…http://www.comic-valkyrie.com/

- END -

ビバ！メガネくん2006

イラスト／宮原美香

「メガネ男子ブーム」とも言われている昨今。だがアニメや漫画の世界では、メガネキャラはもはやお約束だ。そこで今回は、私が最も愛を注いでいる彼ら『メガネくん』について解説をさせていただきたい。単に「イケメンがメガネをかけている」のではなく、〈ダメな部分をメガネという武器でフォローしようとあがいている〉……そんなメガネくんに乾杯！

文／渡辺由美子

■「メガネくん」とは？

メガネで自己と社会の間に壁を作っているキャラクター、それが「メガネくん」だ。頭脳明晰、または勘が鋭く周囲の状況をよく把握しているが、その観察眼が災いして「社会の矛盾」や「人類の愚かさ」「自分の限界」などに気付いてしまう。

「自己と世界とのミスマッチ」を抱えている彼らにとって、メガネは『社会と自分を隔ててくれる壁』。メガネをかけることで、自分と他人との間に距離を置き、本心を他人に悟られず、他人の悪意から身を守っているのだ。【183ページコラム2参照】

メガネの役割には「素顔や本心を見せない（シールド効果）」「対象をよく観察する（ルーペ効果）」「周囲の意見のシャットアウト（バリア効果）」などがある。

■「メガネくん」3タイプ

「メガネくん」は、行動や心理によって以下のタイプに分かれる。

・本心を悟られず世界を変える…**策略型**
・世界を外側から観察する…**観察型**
・世界に左右されずマイワールドに没頭…**探求型**

では早速、この3タイプについて実例を挙げながら説明していこう。

策略型メガネくん

メガネくんの中でも、人や組織を陰で動かして悦に入るのが策略型。目指すは世界征服!?

Data

生息地：軍および政府機関、結社、組織、政治的なニオイのする場所ならどこでも
スキル：ニヤリ笑い、高笑い
想像される生育環境：成長過程で大人に裏切られた
服装＆アイテム：軍服、個性的なおしゃれスーツ
メガネ：硬質な印象を与える、縁がしっかりしたメタルまたはセルフレーム。反射やサングラスで瞳が隠れるケース多し
目的：自分が支配する理想世界の構築

組織のナンバー2的なポジションで、己の目的のために暗躍する。目的の多くは自分が支配する理想世界の構築。そのために物的・人的資源など、利用できるものは何でも利用。目的遂行のために多少の犠牲はつきものだと考えている。相手の弱みを握り、取引を持ちかけることもしばしば。皮肉、挑発、意味ありげな含み笑いの3点セットで人を駒のように動かす時、最大の愉悦を感じる。

自分の能力に自信がある反面、自らの存在の小ささを自覚させられた挫折経験がある。自分を認めない世の中に対する怒りを、世界征服、市場を牛耳るなどといった野望を通して「社会が俺に屈しろ」とぶつけるのだ。コンプレックスの裏返しなのだろう。

策略型がメガネによって隠蔽・ガードしているのは「裏切った組織の意向」「動かされる人間の怒り」。

ダーティーな行いをしながら『正しい人間が正しく評価される理想郷』を欲するその矛盾……。根は常人以上に純粋で、それゆえに社会と適合せず、理想世界を作ろうと思い立ったのかもしれない。

「悪」と非難されるのは百も承知。だが「己の正義」に恥じる行いはしていないと思っている。彼らにしてみれば、正しさの基準が今の世界で生きる人々と自分とで異なるだけなのだ。だから失敗に終わっても後悔はしない。ただ、彼らの理想世界構築は必ず主人公によって阻まれるため、その完成形を見たものは誰もいない。

策略型キャラ名鑑

ムスカ
『天空の城ラピュタ』

表向きはラピュタ調査に派遣された政府調査機関の特務将校だが、実はラピュタ王の末裔で、シータと軍隊を利用して王国復活を画策。

ラピュタの力とシータを手に入れようと己の権力を駆使する、説明無用なキング・オブ・メガネ。シータを助けに来たパズーに金を握らせて追い返したり、シータにパズーの運命は自分が握っていると脅したり。人間関係を利害のみでとらえ、わかりやすい取引を持ち出すのが策略型の特徴だ。「人がゴミのようだ」「ひざまずけ、命乞いをしろ！」などの名セリフには、すべてを自分の支配下に置かないと気がすまない傲慢さが表れている。スイッチ一つで大量殺人をやってのけた後に「人類の夢」というが、彼の言う人類はどこにいるのだろうか？　冒頭のシーンでシータにビンで殴られていたが、小娘にいとも簡単に背後を取られるとは……武器がないとからきし弱いのも萌えポイント。

私の『心のムスカ設定』では、小学校では頭は良いけどひ弱ないじめられっ子で、いじめられるたびに（俺はホントはラピュタ王なんだぞ〜）と世間に恨み石を積んでいたことになっている。シータを見つけたときは、この王族の女の子と出会ったことは運命なんだ！　きっと受け入れてくれる！　と思い込んで自分なりの愛情表現をしたつもりだったが、愛情表現が「監禁」ではなぁ。

碇（いかり）ゲンドウ
『新世紀エヴァンゲリオン』

対使徒防衛の要・国連特務機関ネルフの最高司令。だが裏組織ゼーレと通じ、人類補完計画を進めていた。彼の最後の目的は、妻である碇ユイをサルベージすることだった。

人類を使徒から守る仕事をしていると思いきや、実はヒトのカタチすら変えてしまう計画を実行。彼にとって最愛の妻ユイがいる世界のみが正しく、今の世界を変えるためには息子が泣こうが人類がスープになろうがおかまいなし。しかし人間嫌いの彼が、妻だけは特別と信じていた。人間を否定しながらその一方で信じた人間をとことん愛す……。この純粋過ぎるゆがんだ愛情こそが、彼のメガネくんっぽさであり「かわいいところ（ユイ談）」なのだ。

劇場版ではシンジに冷くしていた理由を、触れるのがこわかった、と語っている。サングラスは相手を威圧する一方で、自身の内面の脆弱さを悟られない効果を持つ。

鳳（おおとり）　鏡夜（きょうや）
『桜蘭高校ホスト部』

お金持ち学校で暇をもてあましたご令嬢の相手をする「ホスト部」。その運営を実質的に取り仕切っているのが副部長の鏡夜だ。病院、医療機器、リゾートなどを経営する鳳グループの三男。

お嬢さんたちに向けるにこやか笑顔のその裏で、利益のために暗躍する策士。のほほんとした部長の須王環（すおうたまき）をフォローするためか、部の運営に関してはかなりシビアに考えている。豪華な調度品や衣装にかかる費用は鏡夜が調達しているが、部員たちは知らぬ間に自分のブロマイドを無断で売られていたりする。

ホスト部にはしばしば部の存続を妨害する『敵』が現われる。環たちが『敵』の気持ちを察して優しく接しているその裏で、鏡夜が相手を脅したり取引を持ちかけたり外堀を埋めて追い詰めてみたりと闇の交渉が行われているのが常だ。いわばヨゴレ役だが、『白い手』でいたい君主のために彼は頑張っているのだ！

そんな鏡夜には実は大きな野望がある。幼い頃から優秀だったにもかかわらず、「三男」ということで鳳グループを継ぐことはできないと父から言い渡されている（「メガネくん」的概念では、この「三男」がコンプレックスにあたる）。アニメのラストでは、鏡夜が鳳グループに対して己の実力を見せつける場面があり、策略型らしい痛快なリベンジをかましている。

その他の策略型メガネくん

一色真（いっしき まこと） 『ラーゼフォン』

マルコ 『シャーマンキング』

観察型メガネくん

メガネという仮面の奥に秘めた思い。理性やプライドが邪魔して思うまま振舞えない、彼の名は『観察者』。

Data

生息地：研究機関、人間関係に悩みそうな組織や団体
スキル：曖昧な笑み、冷徹な一言
想像される生育環境：周りが偽善者に見えた
服装＆アイテム：白衣、ブレザー系制服、タイトなダークスーツ
メガネ：ソフトな印象を与える縁の細いメタルフレームや、べっこう素材のハーフリム（上だけ縁がある）。時々反射で瞳が隠れる。片側だけ反射で隠れるシチュエーションも多い
目的：対象者（物）の観察と、判定。

「気配りができる優しそうなお兄さん」。それが観察型の第一印象だ。神経が細やかで繊細な彼らは、子供の頃から周囲の状況や接する人間の感情に敏感。無用な軋轢を避けるため「良い子」「そつないキャラ」を演じて本心や欲求をできるだけ抑えて生きてきた。

穏やかな生活環境で育てば問題ないが、自分を受け入れてくれない環境や大きな挫折経験があると性格が一変。自分の能力の限界に気づいたり、世界のすべてが自分に悪意を持っているように見えたり……世界は矛盾と欺瞞に満ちていると感じた瞬間、演じていた「良い子」の仮面を捨て、冷めた目で世界を睥睨するニヒリスト『観察者』に変身してしまう。

世界や他人、そして自分に対して多くを期待しない。策略型のように悪事を正当化して世界を変えようとするほど自分に自信は持てない。それゆえ一切を超越するカリスマが現れると、強く惹かれてしまうのだ。

カリスマが出現すると、自分が認めるに足る人物か否か観察して判定する。対象が動かない場合は、こちらから行動を起こすように仕向けて（＝実験）、反応を観察する。観察型のメガネの役割は「善人という仮面作り」「傷つきやすい心のガード」「対象を観察する拡大ルーペ」だ。ときにメガネの仮面が外れ、押さえつけていた感情が爆発することも。

観察型キャラ名鑑

斑目晴信（まだらめ）『げんしけん』

斑目が所属する大学のサークル「現代視覚文化研究会」はヌルいオタクの集まり。サークルとしては、田中と大野のコスプレと高坂のゲーマースキルがあって成り立っていたが、途中から笹原が編集に、久我山や荻上が絵描きにクラスチェンジ。斑目だけが趣味も恋も中途半端なヌルオタの生き様を貫いている。

すべてにおいて「その一歩が踏み出せないためにうまくいかない男」、それが斑目だ。同人誌の買い方を教えた後輩の笹原が同人誌の編集を始めて、置いてきぼりになってしまったり、咲ちゃんへの想いをうち明けられないまま卒業しちゃったり。いつも「向こう側の世界」を憧れとあきらめで見ている。

状況分析と理論武装と周囲への説得が得意。観察眼が鋭いタイプなのだろう。だがそれがアダとなって、「自分の限界」と「そんな自分が動いた後にどうなりそうか」まで予測してしまうのだ。それでも対象にぶつかっていければ良いのだが、自分が傷つくことを恐れて憧れの対象から一定の間合いを置き、それ以上は近づかない。

咲ちゃんと一緒に回転寿司を食べに行くエピソードがいい。咲ちゃんが彼氏の高坂とゲームをしたという話を聞いて、ショックを受けている自分を認識する（そんな自分を外側から観察する様子も彼らしい）。今まで「春日部さんはオタクとは別の星の人」だと思うことで自分の恋心にあきらめをつけていたのに、彼女がオタクの星に近づいたことで、実は距離などはじめからなかったことに気づいてしまうのだ。

ショックを受けた斑目だが、最後まで彼女との間合いを詰めることはない。勝手に惚れて勝手に理由を付けてあきらめる。斑目の世間に対しての距離感は、もしかしたらオタク心理のひとつかもしれない。

「メガネくん」は、己が持つ心の壁のせいでちょっと不幸だ。むしろ「メガネくん」

はいつもちょっと不幸でいて欲しい。そういう意味で斑目は、現在のマイベストメガネくんかもしれない。

ベニー『BLACK LAGOON』

『運び屋』ラグーン商会の情報系統を担当するユダヤ系アメリカ人。元はフロリダ大学に在籍していたインテリだが、「火遊び」が過ぎてFBIとマフィアの両方から追われる身に。

裏社会で生きているわりにドンパチはからきし苦手で、いつも船の中でパソコンをいじっているベニー。新メンバーの元サラリーマン・ロックにも同じ感じがすると言われたりしている。荒くれ者の中にひ弱なメガネくん、というだけでも美味しいポジションだが、彼にはメガネくん的ベストエピソードがある。

殺人鬼の双子がかつて大人たちにされてきたことを目の当たりにしたロックが泣きながら憤ったとき、ベニーは言う。「ああいうものをまっすぐ見るな」

その時にベニーのメガネが反射して目が隠れてしまうのがまた……！　ああ、外界と自分を切り離して「心にシャッターを降ろしている」瞬間なんだなと、作品が訴えたいメッセージとは別に盛り上がってしまった。（注・詳しくはコラム【メガネリアクション】を参照）

コラム① メガネリアクション

二次元キャラの場合、メガネは性格や心情を表す小道具として使われている。特にアニメでは、実際の俳優のような細かい表情の芝居を常に描けるわけではないため、小道具を使ったリアクションが発達した。「メガネが反射する」「メガネを中指で直す」「メガネをかけ直す」「メガネが割れる」「メガネを外す」「メガネがずり落ちる」「メガネをかけ始める」等々……。そのリアクションのすべてに意味がある。

なかでも**「メガネが反射する」**はよく使われる演出だ。メガネが白く光ったり、向こう側の景色が映り込むといった表現があるが、その意味するところは次の通り。

何かを企む／冷たい発言／本心を隠す／手の内や思惑を見せない／熱中して周りが見えない／世界と自分の間に隔たりを作り、周囲で起こっていることを他人事のような冷めた気持ちで見る

如月樹『ラーゼフォン』

TERRA所属の科学者。ネリヤ遺跡やオーパーツの研究を行っている。如月久遠の義兄として同居し、久遠やラーゼフォンに搭乗できる綾人を、身体検査と偽っていろいろと調査する。

綾人に対して、微笑みを浮かべながら近づき、優し〜く接して実験に協力させる樹。樹はラーゼフォンの「奏者」に「選ばれなかった人間」で、内心は悔しさでいっぱいなのだ。選ばれた綾人が奏者として覚醒しないことに対し、「彼はこんなものじゃない。そうでなければ許さない」と嫉妬を含んだ怒りを露わにした。自身が主役になれなかった観察者。その鋭い視線はメガネの仮面を通して綾人に突き刺さる。

その他の観察型メガネくん

菊池雅行『ジパング』
伊賀観『Heaven』
真山巧『ハチミツとクローバー』
御堂成児『月詠』
猪八戒『最遊記』

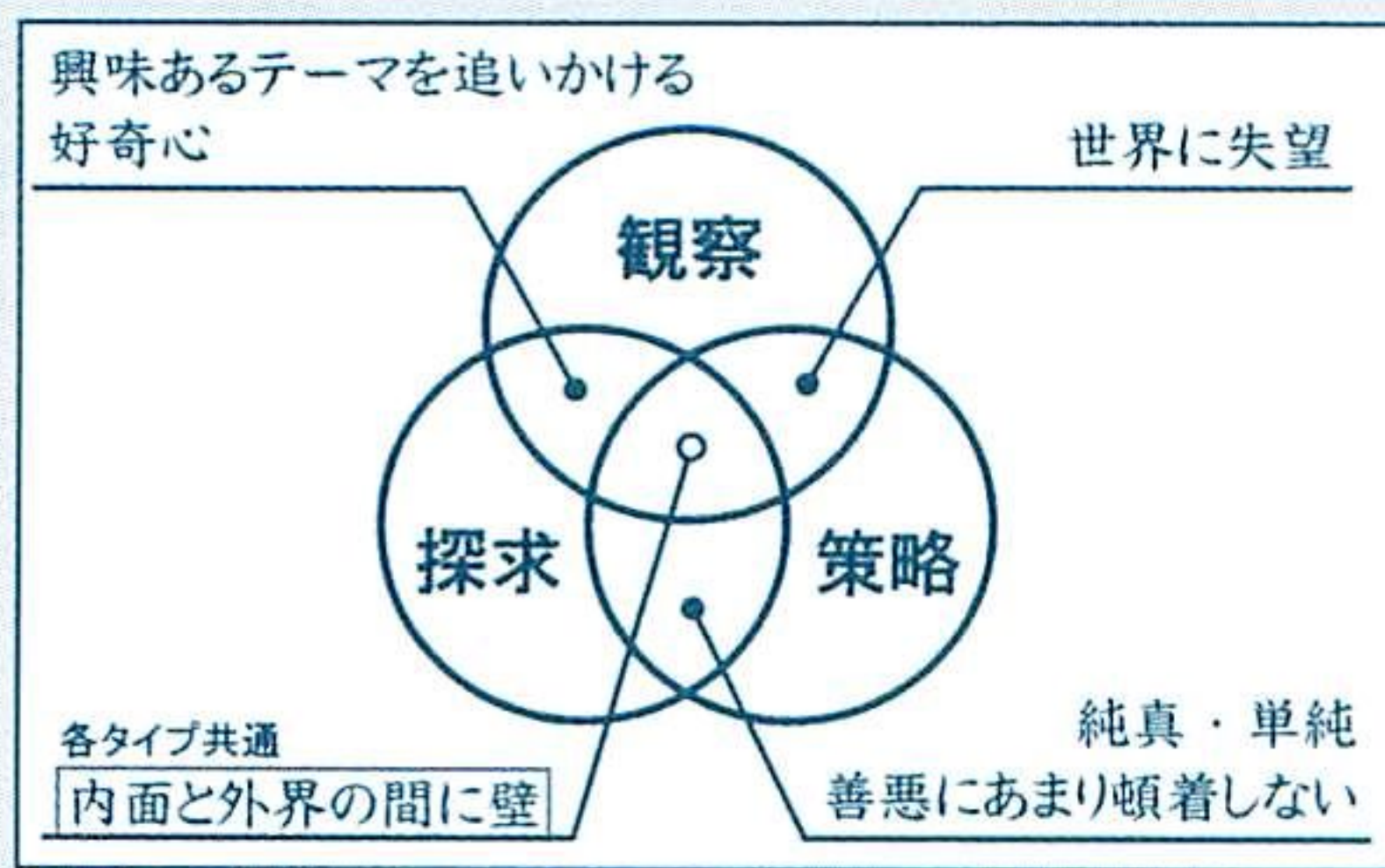
コラム② 図解・これがメガネくんだ！

メガネを装着することで自己と外界との間に「メガネくんバリヤー」が発生。これによりたくらみを悟られない、心を傷つけられない等のメリットが生まれる【図1】。

また、図2に示したのが各タイプの共通特性だ。

バリヤー発生
内面
敵
本心
外界
社会
過去

【図1】メガネの役割

興味あるテーマを追いかける
好奇心
世界に失望
観察
探求
策略
純真・単純
善悪にあまり頓着しない
各タイプ共通
内面と外界の間に壁

【図2】各タイプの共通特性

探求型メガネくん

好きなことならとことん打ち込む探求型。行き過ぎるとマッドゾーンに突入！

新しいデータだ

Data

生息地：研究機関や工場、学園／部活エリア、とにかく「現場」っぽいところ
スキル：マッド、ひとりごと
想像される生育環境：何かにとことん打ち込める環境
服装&アイテム：所属や職業を表すユニフォームや道具
メガネ：メタル、セルフレーム等、硬質な印象を与えるもの。反射等で瞳が見えない時多し。本気モードの時は透過光で光りっぱなし
目的：自分が入れ込んでいる趣味や仕事を極めること

いくつになっても子供のように好きなことにとことん熱中。専門分野を持ち、そのスキルで周囲や社会に多大な貢献をして人々に感謝される。

これだけ見れば素晴らしい人物だが、実は大きな欠点が。好きなことには歯止めがかからず、周辺の事情は一切考慮に入れない。上司や周囲に怒られてもどこ吹く風。善悪に頓着しないため、ものごとを極めるためには犯罪も辞さない業の深さがあり、特に専門が発明や科学の場合、マッドサイエンティストになる可能性も高い。

彼が打ち込んでいるものは一見「役に立つ」「面白そう」「意義深い」と映るので、周囲の人は喜んで協力してくれる。だが、当人のあまりに猛烈なアクセル全開ぶりについていけず、振り落とされてしまう者も多い。

世界との関わり方は間接的。世の中が悪いとか人類が愚かなどという憂いはなく（あるいは判りきっている）、実験対象は「あちら側」に置いて、ディスプレイや望遠鏡で外側から興味深くのぞいている感じ。研究対象に事件が起きると興奮して観察を始めるが、自分の身に降りかかった災難さえも興味があることならば大喜びで見学する。自分が丹精込めて作り上げたものが破壊されたら、どんな風に壊れたかを克明に記録するだろう。

探求型のメガネ機能は「研究対象だけに焦点を当てるズームアップレンズ」と「周囲の雑念や非難する者のシャットアウト」。

探求型キャラ名鑑

ロイド・アスプルンド
『コードギアス　反逆のルルーシュ』

ブリタニア軍のナイトメアフレーム「ランスロット」の開発者で、身分の低い植民地人の枢木スザクを、能力の高さからパイロットとして抜擢。

「お〜め〜で〜と〜う！」。キャスト・白鳥哲氏のカン高い声が何とも印象的なロイド博士。自分が開発した、世界で最も優秀なナイトメア「ランスロット」がどれほどの能力を秘めているのか!?　ロイドにとってはそれが最大にして唯一の関心事のようだ。

本来はパイロットになれない名誉ブリタニア人のスザクを抜擢。「いやぁ最高のパーツだな、彼」と、スザクの能力の高さにうれしそうだ。ロイドはブリタニア軍の研究機関の所属だが、彼にとってはブ

コラム③　堕メガネと駄メガネ

私も含めて女子がメガネ男子への愛を語る際に、よく「ダメなところが好き♥」と言うが、実際には「ダメ」にも2種類ある。

A　完璧なキャラがメガネをかけることで『隙』が生まれる。メガネで弱点を作り出す「堕メガネ」

B　元々はひ弱なのに、メガネをかけることで自分を守ったり武器にしたりしている。メガネで弱点を補強する「駄メガネ」

傾向として、Aは少女漫画に、Bは少年・青年漫画に多い。これは少女漫画では理想の男性が描かれるのに対し、少年・青年漫画では等身大の男性が描かれるという特性の違いだろう。で、私の場合は「駄メガネ」に愛がいくのだ。今回は、この「駄メガネ」キャラを『メガネくん』と呼称して、私の分析を書かせていただいた。

ただし、少女漫画系の美形キャラが「メガネくん」定義から外れるわけでもない。【メガネの隙間からコンプレックスがダダ漏れ】なキャラはすべて「メガネくん」要素があるとみなしたい。

リタニアとイレヴンの紛争も『実験』のチャンスで、それ以上でもそれ以下でもないのだろう。

　ロイドのイカレぶりは徹底していて、スザクが瓦礫から母子を救うと、「ハァ、人助け？　ふーん、変わってるなぁ〜」。スザクにクロヴィス総督殺害の容疑が着せられた時も、自分たちに証言する権限がないなら仕方がないとあっさり『パーツ』をあきらめた。軍事法廷で真実が明かされると言うスザクに、「明かされないことの方が多いと思うけどね。真実なんてものは」と返すロイド。そのくせスザクの容疑が解かれると、やはりあっさり迎えに来る。私的には2006年度マッドオブザイヤーに大決定だ。

内海課長
『機動警察パトレイバー』

巨大企業シャフトエンタープライズジャパンの企画7課課長。極秘に最強のレイバー・グリフォンを開発。莫大な金と人間を動かす内海の目的は、グリフォンと警察のレイバー・イングラムの格闘戦にあった。

　グリフォンとイングラム、どっちが強いかな？　という子供っぽい好奇心を満たすために犯罪まで犯す内海は、探求型の典型。苦労も多い企画7課のメンバーが彼を裏切らなかったのは、本人の憎めない性格とメンバーそれぞれの願望に合わせた夢を見せてくれたから。

　世間を騒がせた内海が「策略型」と違うのは、動機が単純な好奇心であるため。彼がグリフォンを使ってクーデターを起こすというシナリオは考えにくい。仕掛けがやけに大がかりなのも、趣味の要素が強い。一番の腹心・黒崎も内海の次の手は読めない。それは内海の思考が計算ではなく自分のしたいことを優先しているからだろう。内海のメガネは良く光るが、これから起きる出来事を想像して喜んでいる場合が多い。

乾 貞治
『テニスの王子様』

青春学園中等部男子テニス部3年生。得意の『データテニス』を、自らと青学部員の向上に役立てる。部員は彼が作る徹底した練習メニューと野菜汁に感謝しつつもたまに困惑。

　プレーを観察して分析、集めたデータを元に対策を練る。それが乾のデータテニスだ。ボールの軌跡ばかりか相手の行動の確率までも計算する乾。「〜する確率○%」が口癖。

　自分がレギュラー落ちしている間も、青学部員のコーチをしながら敵校だけでなく仲間のデータを取り続け、予測を元に桃城を下してレギュラー復活。そして海堂の必殺技を完成させるために「俺を利用すればいい」と海堂の性格を見抜いた持ちかけをした。

　レギュラー枠が決まっている以上、青学部員は皆ライバルなのだが、彼にとっては自分の勝利もライバルの勝利も等しく価値があるようだ。すべては青学テニス部全体のパワーアップという目的のため。そしてそれには「データ」という手段が鍵となると考えている。相手のプレーがデータ予測を越えるとさらに興味が湧く。乾のメガネ機能は、相手と自分のプレーの癖を凝視する「ズームアップレンズ」だ。

その他の探求型メガネくん

ダンタリオン 『灼眼のシャナ』

クルル 『ケロロ軍曹』

コナン 『名探偵コナン』

シゲさん 『機動警察パトレイバー』

おわりに

　長々と述べさせていただいた「メガネくん」、いかがだっただろうか。複数の属性が絡み合っているためややこしくなるので紹介しなかったが、『HELLSING』の少佐（策略型＋探求型）や、『GOD SAVE THEすげこまくん！』のすげこま（策略型＋観察型）はとても魅力的だ。この2作品はメガネ愛好家の必読書と言えよう！

　他にも「めがねっ子」「ギャグメガネ」「ダンディメガネ」という別のカテゴリーがあるのだが……（まだあるのか）。今回は誌面が尽きたようだ。また次の機会に譲りたい。

渡辺由美子の本①
ビバ！メガネくん
★アニメ界のメガネくん……その生態が赤裸々に！！
★新種発見！「女メガネくん」も登場

本論の元となったのは、筆者が2002年に発行した同人誌『ビバ！メガネくん』。「めがねっ子」などの別カテゴリーについても紹介している。http://homepage3.nifty.com/yumiko-w/

知らないと買えない！
これでイベントもちょ──→あんしん!!

【プロ作家】▼【同人名義】データベース

文 / 伊藤真広

商業誌やメジャー作品でおなじみのプロ作家。同人誌を作っているとは聞いたことがあるけど、どのサークルなのかわからず、買いにいけなかったことはありませんか？

そんな悲劇を一発解決！　あいうえお順で『作家名→サークル名』の対応関係をまとめました。目当ての作家がいないというアナタも、一読「えっあの人も!?」と驚くことうけあいです。　(敬称略)

あ

あかざわ RED ▶▶▶ KAMINENDO.CORP

http://www.under80.com/

『2 代目めろんちゃん』絵師。現在はロリータ系やない乳系の男性向け作品を中心に活動。以前は SNK のゲームキャラクターを題材にした二次創作も手掛けていた。

あさりよしとお ▶▶▶ 新世界壮健社

『宇宙家族カールビンソン』『るくるく』作者。80 年代から同人活動を続ける業界の重鎮。作品は、かわいらしくコミカルな絵柄とは対照的に、本格的なストーリーの SF モノが多い。

吾妻ひでお ▶▶▶ すーぱーがーるカンパニー (委託)

http://azumahideo.nobody.jp/

『ななこ SOS』『失踪日記』作者。80 年代前半のロリコンブームの立役者。2 度の失踪事件の後は自身をネタにした漫画を発表した。『ななこ SOS』の続編や日記などを発表している。同人名義は AZ。

あずまゆき ▶▶▶ いもむや本舗

http://www.imomuya.com/

『ボクの番台さん』作者。一般向け名義はあづまゆき。グッズ系サークルだったが、現在は男性向け漫画がメイン。ギャルゲーのエロパロやオリジナルが多い。

安倍吉俊 ▶▶▶ むてけいロマンス

http://homepage.mac.com/abworks/

『灰羽連盟』作者、『NHK へようこそ！』挿絵。暗めの色を多用するカラーイラストが個性的。創作活動は同人がメインで『灰羽連盟』関連の冊子やオリジナルの画集を発行している。

あぼしまこ ▶▶▶ 亜星建設

http://www.koguhazu.jp/

『ぱにぽにだっしゅ！』チビキャラデザイン。サークル活動ではアニメやゲームの男性向け二次創作と、デフォルメキャラやチビキャラを使った全年齢向けの作品を発行している。

有馬啓太郎 ▶▶▶ 日本ワルワル同盟

http://www.waruwaru.com/

『月詠 -MOON PHASE-』作者。1990 年から活動している。男性向け創作やアニメ・ゲームの二次創作が中心。他サークルへのゲスト寄稿も多い。フィギュア付き同人誌を頒布したこともある。

石野聡 ▶▶▶ TEAM いもずか

http://homepage3.nifty.com/imozuka/

アニメスタジオ『スタジオへらくれす』設立メンバーの 1 人。最近では、OP の原画や作画監督として活動していることが多い。90 年代後半からアニメの原画集を同人誌として発行している。

スト集を中心に、男性向け二次創作も手掛けている。

尾崎南▶▶▶帝國炎上
http://www.kreuz-net.com/
『絶愛 -1989』作者。ボーイズラブ界の大御所。同人では、漫画のやおい作品も発行。耽美系の絵柄だが、マスコットキャラはデフォルメされたお猿さんと意外な一面も。

小田扉、沙村広明 ...etc. ▶▶▶赤い牙
http://members.jcom.home.ne.jp/akaikiba/
02 年にプロ漫画家が集まって結成された。『無限の住人』の沙村広明、『団地ともお』の小田扉、『ショムニ』の安田弘之など豪華な執筆陣。現在はコミティアを中心に活動している。

か

介錯▶▶▶ PROJECT ハラキリ
http://www.toshima.ne.jp/~kaishaku/
『円盤皇女ワるきゅーレ』作者。自身の作品を題材にした男性向け同人誌や、アニメ、ゲームの二次創作を執筆している。余談だが、『ぱにぽに』の氷川へきる氏は介錯氏の元担当編集だった。

甲斐智久→水谷かおるの項を参照。

垣野内成美▶▶▶平野屋本舗
http://www.aprildd.co.jp/~kakinouchi/
『吸血姫 美夕』キャラクターデザイン、『薬師寺涼子の怪奇事件簿』挿絵。同人活動では、自身が携わった作品のラフ集や原画集を中心に『吸血姫』シリーズの画集やイラスト集などを発行している。

風華チルヲ▶▶▶美彩 'd
http://www.mirai.ne.jp/~bisaid/
『アットホーム・ロマンス』作者。デフォルメされたキャラと普通の頭身のキャラを混在させたギャグ作品が得意。『マリア様がみてる』を中心に、ゲームの二次創作ギャグ漫画を手掛けている。

かずかときお▶▶▶神珠館
http://www001.upp.so-net.ne.jp/kazkan/
『風駆少女組!』作者。80 年より活動している創作系サークル。自動車をテーマにした漫画やエッセイなどを中心に発表。正確なメカニック描写に加えて、女性キャラの魅力にもファンが多い。

門井亜矢▶▶▶冗談じゃないよっっ!
サークル立ち上げ当初は、全年齢を対象とした『セーラームーン』パロディで活動していた。後に自身の手掛けた『下級生』がヒットすると、同作のラフや漫画を描くサークルになり現在に至る。

木場智士▶▶▶ RETORO
http://www.din.or.jp/~kiba/
『TOKYO ゼロ・ハンター』挿絵。美少女イラスト本を発行しているほか、うららかなごみ隊など、しばしば他サークルの発行物にゲ

いとうのいぢ▶▶▶富士壺機械
http://www.fujitsubo-machine.jp/~benja/index.html
『灼眼のシャナ』『涼宮ハルヒ』挿絵。美少女ゲームメーカー「ユニゾンシフト」のグラフィッカーとしても活躍している。同人作品には全年齢向け、成人男性向けがある。

犬威赤彦▶▶▶ MIX-ISM
『MURDER PRINCESS』作者、『こみっくパーティ』(原作 Leaf)コミック版作者。同人作品では Leaf や TYPE-MOON を元ネタにした男性向けの二次創作が多い。

今石洋之▶▶▶インクボトル
『フリクリ』『彼氏彼女の事情』作画監督。同人作品では、ガイナックス作品の絵コンテ集のほか、志宇舞名義でオリジナル漫画も発表している。同人名義は今石洋之、志宇舞。

今村夏央→米倉けんごの項を参照

ウエダハジメ▶▶▶貧血エレベーター
『フリクリ』コミック版作者。独特な迫力を「かわいらしさ」というオブラートで包んだような画風が特徴。同人作品では男性向け二次創作やイラスト集が中心。

うたたねひろゆき▶▶▶ UROBOROS
『天獄』『セラフィック・フェザー』作者。10 年以上にわたって壁サークルとして活動している大御所。成年男性向けの二次創作がメインだが、女性購入者の姿も多く見られる。

梅津泰臣▶▶▶しし座流星軍
http://yasuomiumetsu.hp.infoseek.co.jp/
『機動戦士 Z ガンダム』テレビ版 OP・ED 担当アニメーター。『MEZZO - メゾ -』では原作、脚本、監督などをこなす。同人では、自身の作品の絵コンテや原画を発行。

えびふらい▶▶▶ででぽっぽ
http://cholera-club.zone.ne.jp/ebifly/
『ねこだま SPIRIT OF TAILS』作者。猫耳で一世を風靡した漫画家で、現在もファンが多い。また、軍服に対する知識や考証もかなりマニアック。最近はゲームの男性向け二次創作がメイン。

えれっと▶▶▶うつらうららか
http://u-u.2-d.jp/
『ネクラ少女は黒魔法で恋をする』挿絵。同人作品ではアニメを題材にした二次創作が多く、近ごろは『ちゅるやさん』が人気を集めている。漫画がメインで、イラストは少なめ。

okama ▶▶▶ UB
http://okama.nicomi.com/
『CLOTH ROAD』作者、『トップをねらえ 2!』フューチャービジュアル担当。鮮やかな色使いのイラストが特徴。同人では創作やイラ

ことぶきつかさ▶▶▶寿ちょっぷ

『いけ！いけ！ぼくらのＶガンダム!!』作者。ゲーム『闘神伝』などのキャラデザを手掛ける。同人活動歴は20年以上のベテラン。同人は、自身が手掛けたアニメやゲームのラフなどのイラスト集。

こぶいち▶▶▶茶常

『SNOW』原画。元メディアリング社員。同時期に退社したむりりんなどとサークル『チームエグゾーダス』を結成。同サークルがゆずソフトとして起業すると、個人サークルとして活動再開した。

駒都えーじ▶▶▶Passing Rim

http://www.alpha-net.ne.jp/users2/co2a/

『イリヤの空、UFOの夏』挿絵、『魔女っ娘ア・ラ・モード』原画。少女とメカを融合させた「メカ少女」というジャンルの立役者。同人活動は、それらの設定資料集の発表が中心。

さ

西原理恵子▶▶▶鳥頭の城

http://www.toriatama.net/

『ぼくんち』『まいにちかあさん』作者。破天荒な面と叙情的な面の両方を作風として持つ漫画家。同人誌では、単行本未収録作品や未発表作品などをまとめている。

佐伯昭志▶▶▶ドクーガ渋谷支部

http://www.page.sannet.ne.jp/sae9/

『これが私のご主人様』アニメ版監督。同人では、同アニメのスタッフによるよせがき帳や、自身が携わってきた作品の原画集などを掲載。オリジナルや二次創作のカラーイラスト集もある。

蔵王大志▶▶▶蔵王組

http://www.kozouya.com/

線の細いクールな絵柄を得意とする少女漫画家。つだみきよ名義で発表した『プリンセス・プリンセス』はアニメ化されている。同人活動時は、耽美系作品を発表する際と同じく蔵王大志を名乗る。

佐倉綾乃→笹倉綾人の項を参照

笹倉綾人▶▶▶イミテーションゲノム

http://omutsu-3rdstrike.candypop.jp/index.htm

『灼眼のシャナ』コミック版作者。アニメ・ゲームを題材にした男性向け二次創作を描く一方、ショタ系二次創作も執筆している。近年は、自身がプレイしている『FFXI』の作品が多い。

佐原亜湖→後藤圭二の項を参照。

沙村広明→小田扉の項を参照。

ストとして参加している。

きみづか葵▶▶▶A.O.I PROGRAM

http://www16.ocn.ne.jp/~aoikim/

『Campus ～桜の舞う中で～』原画。90年代前半は関西、97年以降は東京を中心に活動している。同人誌は、原画を担当した作品のイラストや、自身の活動報告などの文章で構成されている。

KIMちー▶▶▶ちゅうに+OUT OF SIGHT

http://www.chu-ni.com/

『はるのあしおと』原画。ロリータ系同人サークルのなかでも熱狂的なファンを持つことで知られている。同人作品は、アニメの幼女キャラを使った男性向け二次創作が多い。

空中幼彩▶▶▶ぱぐぱぐまぐぅ

http://pagumagu.com/

『ジブリール』シリーズ原画。同人作品は、ロリータ系の男性成人向けが中心。同人作品でオリジナルを発表することは少なく、アニメキャラをモチーフにしたものが多い。

こいでみえこ▶▶▶KK COMPANY

http://www02.so-net.ne.jp/~pretty-c/

『やってらんねェぜ！』挿絵。ボーイズラブ作品で活動し続けるベテラン作家。同人では、オリジナルのボーイズラブ作品に加えて、ジャニーズ系やおい作品なども発表している。

高河ゆん▶▶▶九重

http://www.kokonoe.com/

『妖精事件』『LOVELESS』作者。『キャプテン翼』全盛期から同人活動をしている古参。最近はゲーム、アニメを題材にしたイラスト集やスケッチ本などを発行している。

コゲどんぼ▶▶▶こげこげはうす

http://koge.kokage.cc/

『デ・ジ・キャラット』作者。一時期多忙を理由に同人活動を休止していたが、2004年冬コミから活動再開した。アニメ・ゲームのパロディにオリジナル漫画と、カバー範囲は広い。

こつえー→駒都えーじの項を参照。

後藤圭二▶▶▶ごっきー倶楽部

http://goto.cute.or.jp/

『機動戦艦ナデシコ』キャラクターデザイン、『うた∽かた』監督。同人作品では、自身が携わった作品の原画やラフをまとめたイラスト集がメイン。まれに二次創作漫画を描くこともある。

ごとＰ▶▶▶みずきちゃんくらぶ

http://www.mirai.ne.jp/~gotop/

『CLANNAD- クラナド - 光見守る坂道で』(原作Key)コミック版作者。漫画作品こそ少ないが、イラストレーターとして人気を集めている。『なごみ日和』は２冊目の画集だ。

た

高尾滋▶▶▶快適ライフ
http://www.geocities.co.jp/AnimeComic/4062/
『ゴールデン・デイズ』作者。同人では、やおい系を中心に活動。一冊すべてがHシーンという、少女漫画では見ることのできない作品もある。同人名義は板垣シロ。

高村和宏▶▶▶ vanishingpoint
http://homepage2.nifty.com/vanishingpoint/
『まほろまてぃっく』『この醜くも美しい世界』アニメ版キャラクターデザイン。アニメーターにしては珍しく、携わった作品の絵コンテ集以外のオリジナル作品を中心として活動している。

竹井正樹▶▶▶大人の童話
『同級生』原画。90年代前半から同じ名前の老舗サークル。以前は読みきり漫画と自身が手がけた作品の原画集やイラスト集を発行していたが、現在はオリジナル長編作品が中心。

田中浩人▶▶▶ COTA
http://www1.odn.ne.jp/cota/
『おそらの迷子』作者。ロリ系の作風で人気を集めている漫画家で、現在は週刊でウェブコミックを連載。同人作品ではアニメ・ゲームの男性向け二次創作が多い。

田丸浩史▶▶▶甲冑娘(寄稿)
http://www7.big.or.jp/~abura/
『ラブやん』作者。作風はキツめの下ネタが多く、万人向けとは言い難いが、コアな固定ファンが多い。かつては自身が主宰のサークルで活動していたが、現在は「甲冑娘」への寄稿のみになっている。

中央東口▶▶▶ DEGREE
http://homepage3.nifty.com/DEGREE/
『あやかしびと』原画。商業では繊細なタッチの作品が多いが、同人では一変して、線が太く力強いアメコミ風のタッチで描かれた作品を発表。自身が手掛けた作品の設定資料集などもある。

CHOCO ▶▶▶チョコレート・ショップ
http://chocolateshop.m78.com/
『イグナクロス零号駅』作者。麦谷興一名義で『ゼノサーガ エピソード3』のメカデザインも担当。サークルの発行物では、それらの作品のアートワークやラフイラストを掲載している。

司淳▶▶▶ TSUKASA BULLET
http://www7.big.or.jp/~abura/(※サークル甲冑娘)
『戦国キャノン』キャラクターデザイン。同人作品は、自身が手がけたゲームの原画集が中心。サークル『甲冑娘』の発行物でもその作品を見ることができる。

つだみきよ→蔵王大志の項を参照。

士貴智志▶▶▶ WRENCH STUDIO
http://www.wrenchstudio.gr.jp/
『アイ～光と水のダフネ～』コミック版作者。トーンを多用した重厚な画面構成とカラーイラストにファンが多い。80年代後半から同人活動をしている古参で、男性向けジャンルで活躍。

島本和彦▶▶▶ウラシマモト
http://simamoto.zenryokutei.com/
デビュー以来、熱血マンガというジャンルをひた走るベテラン漫画家。代表作は『逆境ナイン』『炎の転校生』など。同人作品として、それら自著をネタにしたパロディ本などを発行。

師走の翁▶▶▶翁計画
『シャイニング娘』作者。ヒット出版を中心に執筆活動をしている漫画家で、過去にゲームの原画を手がけたことも。濃い性描写が多く、アニメやゲームの二次創作をメインに活動している。

新谷かおる▶▶▶八十八夜
http://www.area88.jp/
『エリア88』作者。少女漫画チックな人物と精緻なメカを絡めた作風で、根強い支持を集めている。現在、同人誌では主としてオリジナル作品を発表している。

SCA-自▶▶▶ 39computer
http://koinu39computer.blog42.fc2.com/
『モエかん』シナリオ、原画。同氏が手掛ける商業作品には、かならずふたなりキャラが登場することで知られる。同人でも、ふたなりキャラのイラスト本を発行。

すぎたにこうじ▶▶▶初心の会
http://www.r-c-s.sakura.ne.jp/
「チャンピオンRED」の読者コーナーやLeaf、Key作品のアンソロジー作家として活躍。デフォルメされたキャラがコミカルに動くギャグ漫画を得意としている。

すしお▶▶▶弁慶堂
『ワンピース THE MOVIE オマツリ男爵と秘密の島』キャラクターデザイン、作画監督。同人活動では、業界内でもクオリティが高いことで有名な、自身の書いた絵コンテ集を発行している。

鈴平ひろ▶▶▶ JOKER TYPE
http://j-type.on.arena.ne.jp/
『銀盤カレイドスコープ』挿絵、『SHUFFLE!』原画。西又葵の同僚にして、サークルの共同運営者。同ゲームのヒットによって一躍人気原画家の仲間入りを果たした。

園田健一▶▶▶元祖園田屋
『GUNSMITH CATS』作者。同人活動歴は古く、コミックサークルのVTOLを主宰していた。同人作品は自身がキャラデザインを担当したゲームのラフ集や、アニメ・ゲームのパロディなど。

活動では、全年齢向けのイラスト集がメイン。

浪花愛▶▶▶荒川マジック
http://www.kjps.net/user/mn70a3/
『本当にあった』シリーズ作者。ほのぼのとしたやわらかい絵柄で性別を問わず読みやすい作品が多い。サークル名義「金魚のひるね」として活動していたこともある。

なるしまゆり▶▶▶COMODO
http://www.naruri.com/
『少年魔法士』シリーズ作者。線の細いキリッとした絵柄が人気の漫画家。同人歴は長く、『幽遊白書』全盛期からやおい作品を中心に活動している。商業作品では少女漫画家である。

なると真樹▶▶▶風雲!なると組
http://www.ne.jp/asahi/seikimatsu-darling/naruto/
『世紀末★ダーリン』作者。同人誌『世紀末☆ハニー』シリーズは、これまでに 24 冊、総ページ数 500 ページ以上という大作。同人、商業の双方でボーイズラブ作品を手掛けている。

にしき義統▶▶▶いきばた 49ERS
ゲームやアニメの男性向け二次創作を中心に活動していたが、描き下ろしのオリジナルイラスト作品に移行。表紙を担当している『テックジャイアン』のイラストラフ集を発表することもある。

西又葵▶▶▶JOKER TYPE
http://j-type.on.arena.ne.jp/
『SHUFFLE !』原画。コスプレイヤーとしても活動し、コスプレ雑誌の表紙を飾るなど、才色兼備のイラストレーターである。サークルの「JOKER TYPE」は前出の鈴平ひろとの共同名義。

は

爆天童▶▶▶爆天堂
http://www1.plala.or.jp/bakutendo/
『☆開運☆野望神社☆』挿絵。アニメや漫画をモチーフにした全年齢対象の二次創作イラスト本を発行。「FOMALHAUT」の田中氏とは、お互いのサークルの作品に寄稿する仲。

八宝備仁▶▶▶HAPPO 流
http://www.terra.dti.ne.jp/~otomo/
『メガストア』表紙イラストを担当していた。同人作品は巨乳キャラクターをモチーフにした漫画が多い。ファンサービスに力を入れており、即売会ではテレカのプレゼントを行うことも。

ばらスィー▶▶▶SWEET ROSE
http://bara.sakura.ne.jp/
『苺ましまろ』作者。脱力系と評されるシュールなギャグと、緻密な作画が人気。同人誌では『苺ましまろ』のイラストをメインにした本を発行しているが、少部数のコピー誌が多いため入手困難。

天王寺きつね▶▶▶わくわく動物園
http://www.lifox.co.jp/
『ヱデンズボゥイ』作者。ベテラン漫画家。現在商業誌では成人向け作品は描いていないが、同人活動では主に成人男性向けジャンルで活動している。繊細な女性の描写で多くの固定ファンがいる。

天広直人▶▶▶CIELO
http://www.tenhiro.net/
『シスター・プリンセス』キャラクターデザイン。明色を多用した華やかな画面構成と可愛らしいキャラクター、緻密な小道具の描写などでファンの人気を集めている。

Dr. モロー▶▶▶モロモロ
コミケットカタログのマンガを担当しているため、コミケ参加者は一度は目にしている古株サークル。毒の強いシニカルなギャグとデフォルメされたキャラクター、実録 (自虐) ネタなどが売り。

Tony ▶▶▶T2 ART WORKS
http://www.bekkoame.ne.jp/i/taka_tony/
『シャイニング・ティアーズ』キャラクターデザイン、『そらのいろみずのいろ』原画。同人作品では、アニメを題材とした男性向け二次創作を発表している。

な

中条比紗也▶▶▶第三帝国
『花ざかりの君たちへ』作者。『ヒカルの碁』や『NARUTO ーナルトー』『名探偵コナン』など、少年を題材にしたやおい系作品がメイン。同人活動時の名義はふみづきりょう。

永野あかね▶▶▶RED SOUND
http://www.diana.dti.ne.jp/~akane-n/
『猫でごめん!』作者。ファンタジー系ギャグ漫画を得意とする。同人作品では、書き下ろしギャグ漫画を掲載しているほか、単行本未収録作品を発行することもある。

中村博文▶▶▶どじんち
『蓬莱学園』挿絵。現在は、漫画よりもイラストに活動の重点を置いている。毛筆や切り貼りを多用した独自のタイトルロゴが特色。同人では男性向け作品を中心に活動している。

凪庵▶▶▶路地裏萬亭
http://yoroz.jp/
『天獄パラダイス』作者。自身のウェブサイトに掲載したデンタル漫画『はみがき子たん』がヒット。オリジナルギャグ漫画と『ARIA』などを題材にした二次創作を発行している。

七尾奈留▶▶▶あいすとちょこ
『D.C. ～ダ・カーポ～』原画。同氏の描く菱形に縦線の瞳の猫は「ぼてねこ」と呼ばれ、サークルのトレードマークとなっている。同人

していたが、同サークルが「オーガスト」を起業すると個人サークルを設立。美少女ゲームを題材にした男性向け二次創作中心。

POP ▶▶▶ ElectromagneticWave
http://www.ne.jp/asahi/magneticwave/popcan/
『萌える英単語〜もえたん〜』挿絵、『POP WONDERLAND 赤ずきん』挿絵、『ラヴニーの絵本』原画。オリジナル作品を中心に、設定イラストなどを掲載した同人誌を発行している。

ぽよよん♥ろっく▶▶▶ぽこぴー
http://poyo.chu.jp/
『ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて』『ぽぽたん』原画。同人活動では、独特のタッチで描かれるオリジナル作品や、二次創作のプニ系イラスト本などを発行している。

ま

MAKOTO2 号▶▶▶マグニチュード 2
http://www4.point.ne.jp/~makoto2/
『テルズ オブ デスティニー 2』のコミック版作者。古くはカクテルソフト『きゃんきゃんバニー 6』原画を担当。同人作品では、ゲーム・アニメの全年齢対象パロディ二次創作がメイン。

真鍋譲治▶▶▶スタジオかつ丼
http://www.katsudon.com/
『銀河戦国英雄伝ライ』作者。80 年代から同人活動を続けているベテラン。同人作品では、男性向け二次創作や雑誌で未完のまま終了した連載作品の続編を描くなどの活動をしている。

まやせろみ→みやま零の項を参照。

みけおう▶▶▶ PINK CHUCHU
http://www2.odn.ne.jp/~cai16580/
『こんねこ』原画。『シスター・プリンセス』で活動する数少ないサークルのひとつ。同人誌は一般向けのパロディ作品が多い。自身の手掛けた作品の描き下ろしフルカラーイラスト集も発行している。

みさくらなんこつ▶▶▶ハースニール
http://www.harthnir.com/
『まじれす』原画、『もえるるぶ東京案内』挿絵。同人として発表される作品は、ふたなりものが多い。ろれつの回らない台詞まわしや、作中で描かれる精液の多さでも有名。

水谷とおる▶▶▶クランク・イン
http://seq.if.tv/
『同窓会』原画。一般ゲームや女性向けゲームでは、甲斐智久名義でキャラデザを担当する（『センチメンタルグラフティ』など）。主催するサークルでは小説本を発行し、表紙と挿絵を担当している。

みつみ美里▶▶▶ Cut a Dash!!
http://mitsumi-web.com/

原田将太郎▶▶▶ U・A 大作戦
http://www.netlaputa.ne.jp/~harashow/
『D4 プリンセス』作者。90 年代風の絵柄で人気を集め、男性向け二次創作を中心に活動。カラーイラストではアニメ絵から淡い色合いまで、作品に合わせて使い分けのできるベテラン作家。

原田たけひと▶▶▶原田屋
http://members3.jcom.home.ne.jp/u1h/
『魔界戦記ディスガイア』原画。オリジナルのイラスト集を発行している。作風としては、淡い色使いの中に、鮮烈な原色を一部に入れる手法が特徴的。

ひびき玲音▶▶▶ RussianBlue
http://hibiki.cside3.com/
『マリア様がみてる』挿絵。同人活動では、ラフスケッチやイラスト集を発行。商業誌では描くことの少ないデフォルメキャラを見ることもできる。

平野耕太▶▶▶男骨
『ヘルシング』作者。ベタを多用した暗めの画面構成、芝居がかった台詞まわしが特徴。同人ではアニメ、漫画などの男性向け二次創作をメインに活動している。

広江礼威▶▶▶ TEX-MEX
http://www.din.or.jp/~redbear/
『BLACKLAGOON』作者。同人では、ゲームを題材に男性向け二次創作を中心に活動している。さらに別名義のれっどべあを名乗ってギャグ作品を発表していたこともある。

藤枝雅▶▶▶あとりえ雅
http://www.moonphase.jp/miyabi/
『ティンクルセイバー NOVA』作者。つねに流行の最先端を提供するアンテナの高い作家。同人では、アニメ・漫画の全年齢向け二次創作や、オリジナルのイラスト集を発行している。

藤田香▶▶▶ Fs5
http://homepage3.nifty.com/fs5/
『幻想水滸伝 V』キャラクターデザイン。ライトノベルの表紙を数多く担当する。同人作品では、自身が手掛けた作品のラフ画集を発行するほか、二次創作イラスト本を発表することもある。

フミオ▶▶▶裏 FMO
http://kuri.sakura.ne.jp/~fmo/
『智代アフター〜 It's a Wonderful Life 〜』原画。ライトノベルのイラストや挿絵なども担当。同人作品としては、アニメを中心に男性向け二次創作の漫画を発行している。

べっかんこう▶▶▶ロケット野郎
http://bekkankou.at.infoseek.co.jp
『夜明け前より瑠璃色な』原画。サークル「王宮魔法劇団」に参加

ラスト集や凝ったデザインのオリジナルグッズを発行している。

萌木原ふみたけ▶▶▶ZIP
http://www.zippersroom.net/
『いつか、届く、あの空に。』原画。ゲームを題材とした男性向け二次創作を発行。獣系キャラを使った長編漫画をゲーム化するなど、メディアミックス展開も行っている。

や

安田弘之→小田扉の項を参照。

安永航一郎▶▶▶沖縄体液軍人会
『陸軍中野予備校』作者。下ネタやパロディを随所に散りばめた作風が特徴。同人活動では、その作風をさらにパワーアップして、アニメ・ゲームなどの二次創作を精力的に発表している。

山下いくと▶▶▶BLUE AND PURPLE
『新世紀エヴァンゲリオン』『戦闘妖精·雪風』メカニックデザイン。緻密なメカニック描写とデザインセンスは海外でも高く評価されている。同人では設定資料集や画集を発行している。

山田ミネコ▶▶▶あとりえだば
http://homepage3.nifty.com/br_sei/
『最終戦争』シリーズ作者。現在コミケに参加している漫画家では大ベテラン。作風はファンタジー・SF 色の濃いものとなっている。同人活動でも作風は変わらず、少女向け創作を中心としている。

結城信輝▶▶▶高い城の男
http://www.ac.cyberhome.ne.jp/~say/hall.html
『天空のエスカフローネ』『ファイブスター物語』アニメ版キャラクターデザイン。同人では、自身の手掛けた作品の原画と、おまけとして描き下ろし漫画を収録する。

結城みつる▶▶▶突撃ウルフ
http://www5e.biglobe.ne.jp/~S-Angel/
『木漏れ日の並木道』コミック版作者。成人向け漫画でデビューしたが、現在はゲームの原画や小説の挿絵で活躍している。同人ではゲーム・アニメの男性向け二次創作がメイン。

横田守▶▶▶丹下拳闘倶楽部
http://park19.wakwak.com/~myf/yokota/tange/tange.html
『魔法戦士リウイ』挿絵。アダルトゲームブランド「Terios」代表。アニメーターとしての経験を活かし、太線でクッキリした絵柄から線の細い萌え系イラストまで描き分けるベテラン作家。

よしながふみ▶▶▶大沢家政婦協会
『西洋骨董洋菓子店』『大奥』作者。よく練りこまれたストーリー展開や緻密な構成に魅せられる読者が多い。同人誌では創作 JUNE 系で活動しているが、自身の作品の続編を発表することもある。

『こみっくパーティー』『ToHeart2』原画。同人業界のオピニオンリーダー的存在の女性原画家。オリジナルの漫画とイラストの同人誌を発表している。

源久也▶▶▶超あるまじろくらぶ
http://www.moonphase.jp/minamoto/
『猫神さま』作者。ゲームをはじめとしたアンソロジーコミックで活躍している。オリジナル創作で活動していたが、最近はパロディ系にも進出している。

みやま零▶▶▶StrayMoon
http://miyama0.dragon.gr.jp/
『Princess Bride』原画。同人ゲームサークル「StrayMoon」を主催し、ゲーム設定資料を発行。まやせろみ名義で美少女ゲームの脚本を担当するなど、マルチに活動中。

美和美和▶▶▶Synthetic Garden
http://www.syntheticgarden.com/
『月刊コミックパピポ』表紙。RPG ゲームのヒロインをふたなりと設定した成年男性向け二次創作漫画がメイン。洋服の上からでもわかるほど勃起した乳首の巨乳女性、巨乳ふたなりが頻出する。

麦谷興一→ CHOCO(ちょこ)の項を参照。

夢来鳥ねむ▶▶▶ら・むうん
http://www.lamoonbatake.net/
『HAUNTED じゃんくしょん』コミック版作者。同人作品では、自身の作品のサイドストーリーや、本編では掲載できなかったストーリーの補足漫画を執筆。オリジナルの童話も制作している。

むっちりむぅにぃ▶▶▶HELLO WORLD
『絶対×浪漫』作者、『十兵衛ちゃん』キャラクター原案、『ロケットガール』挿絵。同人では『セーラームーン』の二次創作などを中心に活動している。

村上水軍▶▶▶村上水軍の館
http://ww5.tiki.ne.jp/~msuigun/
『夏色の砂時計』原画。90 年代からメイド作品を描き続けている古株サークルのひとつ。メイド着衣緊縛フェチイラスト集『F-ism』シリーズを、これまでに 12 タイトル発表している。

村上真紀▶▶▶CROCODILE-Ave.
http://crocodile.jeez.jp/index.html
代表作『グラビテーション』はアニメ化もされている。同人では、同作の外伝やサイドストーリーを中心としたボーイズラブサークルとして活動している。

村田蓮爾▶▶▶PASTA'S ESTAB.
http://www.pseweb.com/
『LAST EXILE』『青の 6 号』キャラクターデザイン。独特の雰囲気を持つイラストでおなじみ。サークルでは同氏の仕事をまとめたイ

涼香▶▶▶涼屋
http://www.tekipaki.jp/˜suzuya/
『青空の見える丘』原画。イラスト集を中心に活動する個人サークル。発行物は制服系やねこみみをモチーフにしたオリジナル作品が中心となっている。

渡辺明夫→ぽよよん♥ろっくの項を参照。

完顔阿骨打▶▶▶女真族
http://lion.zero.ad.jp/aguda/
『嘆きの健康優良児』作者。80年代後半から同人活動を行っている古参サークル。主に男性向けの作品を発行している。最近の作風はロリ系だが、まれにふたなり系の作品も発表している。

米倉けんご▶▶▶狂犬ダイナーズ
http://members.jcom.home.ne.jp/star-gazer/
『加奈〜いもうと〜』原画、『イエローハーツ』『淫笑う看護婦』作者。同人では男性向けの二次創作や、イラスト集などを発表している。一般商業誌で漫画を描く際は、今村夏央という名義。

ら・わ

六道神士▶▶▶六道館
http://www.rikudoukan.com/
『エクセル・サーガ』作者。90年代から男性向けサークルとして活動している、コミケでも古株のサークル。男性向け作品のほか、自身の作品のキャラクター解説本も発表している。

コミケを駆け抜けた作家たち

同人即売会は、プロ作家の登竜門として多くの漫画家を輩出してきました。ちょっとでも漫画に興味がある人なら絶対に知っているような大御所で、過去に同人活動をしていたという作家は少なくありません。

例えば『うる星やつら』など数多の大ヒットで知られる高橋留美子氏。同氏は学生時代に漫画研究会に所属し、けも・こびる名義で漫画を執筆。在学中にプロデビューを果たして、同人の世界を卒業していきました。大学を卒業する直前の同人誌では、現在の画風がほぼ完成していたそうです。

同時期に「少年サンデー」で活躍していたゆうきまさみ氏も、同人活動を行っていました。『宇宙戦艦ヤマト』のパロディ本などを作っていたそうですが、直接の出展ではなく、合同誌や他サークルの同人誌への寄稿がメインだったようです。

ほかにも『ののちゃん』でおなじみのいしいひさいち氏や『東京ラブストーリー』などがテレビドラマ化された柴門ふみ氏、『東京大学物語』の江川達也氏なども、かつて同人誌を作っていた作家です。

近年まで自身でサークルを出展していた漫画家に、冨樫義博・武内直子夫妻、吉崎観音氏、麻宮騎亜氏、庵野秀明氏、やぶうち優氏などがいます。

冨樫義博氏は完全に引退したのではないかと囁かれていましたが、最近になって夫婦で同人誌に寄稿した作品が発見され、注目を集めました。冨樫夫妻を引き合わせたという荻原一至氏も交友のある作家たちとゲーム系同人誌を発行していましたが、ここ10年近くは活動を停止しているようです。自身の作品の原画やイラストなどを発行していた麻宮騎亜氏も、最近はコミケに姿を見せません。

『ちょびッツ』『xxxHOLiC』のCLAMPも、同人誌の世界で有名な存在でした。最近では、『鋼の錬金術師』の荒川弘氏、『ネギま!』の赤松健氏、『よつばと』のあずまきよひこ氏や『Fate/stay night』『空の境界』の奈須きのこ氏が、即売会を盛り上げた作家として知られています。

作家生活は多忙を極めますから、いま彼らが同人活動をしていないからといって、そのことを責める人はいないでしょう。

ひとつ言えるのは、当たり前のように同人誌を手売りしている作家たちも、いつかはこの世界から巣立っていくかもしれないということです。活動停止の噂を耳にすると少し寂しくもありますが、いちファンとしては、ここから彼らの作家人生が始まることを祝福したいところでもあります。

著者紹介！

アニメ会
笑撃のオタク芸人ユニット。詳細は99ページで確認してくれ！

伊藤真広
幕張メッセ時代からコミケに参加、クンロクモデムでパソコン通信にドップリはまる。2004年からオタクライターとして活動をスタート。

かーず
ゲームからアニメ・漫画・ライトノベルまで萌えヒロインについての探究はとどまるところを知らないオタク系ニュースサイト「かーずSP」管理人。

柿崎俊道
編集者。著書に『聖地巡礼 アニメ・マンガ12ヶ所めぐり』（キルタイムコミュニケーション）がある。

北谷公識
本誌スタッフと読書ユニット「ラノベ部」を結成。入部資格は「1年に100冊以上読むこと」とやや弱気。部員募集中。

久保内信行（タブロイド）
総重量130キログラム。一念発起してアキバから広尾に転居するも、SPA!や朝日新聞で「オタライター」と肩書きをつけられあきらめ気味。

小板橋英一
アニメ、ゲーム、コミックの企画制作集団・ユービック代表。あと、いろんな雑誌でアニメとかの記事なんかを書いてます。

坂本寛（タブロイド）
元渋谷系モーヲタでひきこもりライター。秋葉原在住。京アニの作画で夢を自在に見る能力を獲得するべく、日夜研鑽を続けている。

J-o
北海道の弱小エロゲー屋店長。業界歴約10年。よくツンデレのテンプレに使われる「べ、べつに○○のためじゃないんだからね！」というセリフの本当の元ネタは何の作品のどのヒロインなのかいまだに分からない35才。

ショップのみなさん
編集部がもろもろお世話になってます。特に企画進行の随所で的確なご助言とご尽力をくださっている「とらのあな」の三浦さんには頭が上がりません。謝々。

高松秀考
wiiが買えなかったので、エアwii道を極めんとして仮想ソフトに『カドゥケウス』を据えたところ、自ら患者と化してしまい直腸検査の感触に悶える兼業ライター。

多根清史
67年生まれ。著書に『宇宙世紀の政治経済学』（宝島社）『未来に残すゲームなコトバ』、共著に『超クソゲー2』『超アーケード』『超エロゲー』（以上、太田出版）など。

ちゆ12歳
はじめまして、ちゆ12歳です。普段は http://tiyu.to/ でバーチャルネットアイドルをしています。どうかよろしくお願いします。

hidaka
イレギュラーエレクトロン管理人hidakaです。ダメな娘が好きすぎてさっぱりモテません。誰か助けてください。

（福）
『現代用語の基礎知識2007』にも登場してしまった某紙記者。名前ばかりが先行している感があるが、本人は至って薄いおたく。

本田透
自称ライトノベル作家だが評論やコラムで細々と食いつないでいる有様が痛々しく、きっと生涯「代表作は電波男」と呼ばれるだろう。

湊谷夏
某ネコミミメイドで有名な専門店チェーンで書籍バイヤーを担当後、新型アキバ系ショップマグマニプロジェクトに参加。書籍担当として、4コマ漫画をシュリンクしたり4コマ漫画をシュリンクしたり4コマ漫画をシュリンクしたりする毎日。

萌黒腹蔵
2年前までは第一線のライターだったがネトゲにハマって引退状態。久しぶりに外出したら社会の変貌に驚愕。『ヘルシング』が全然進んでないことにも同じくらい驚愕。

薬理凶室
世界のマッドサイエンス情報を追跡する爆笑秘密結社。類稀なドリフ力とアフロ力でもって大活躍。なぜか掲載誌が廃刊になりがちなことでも知られている。

渡辺由美子
アニメとオタクとメガネくんが好きなライター。腐女子。『モノマガジン』にてオタク夫を観察した「夫婦電脳街道」を連載中。

吉野健太郎
パソコンをパーソナルコンピュータと書いて原稿の文字数稼ぎを繰り返していたら、つぼ八を「TB-エイト」と書くようになってしまった屑人間。

ワダツミ・ガーランド
親戚の姉ちゃんにサイト教えてと言われたのですが、全力で拒否しないと困るような内容の感想サイトをやっております。

（順不同、敬称略）

本誌を刊行できたのは、ひとえに貴重な原稿を預けてくださった筆者さま、すばらしいイラストをご提供くださった絵師のみなさま、製作、印刷、流通などに携わるたくさんの方々のおかげです!! 末筆ではございますが、この場を借りて重ねて御礼申しあげます。

（編集部一同）

ゲームラボ特別編集「現代視覚文化研究」

発行日 2006年12月15日
定価:1,400円(本体 1,333円)

発行人 / 和田淳子
編集人 / 村中宣彦（書籍第2編集部）
編集スタッフ / 斎藤俊、若尾空（書籍第2編集部）
装幀 / 山﨑美代子（MarioEyes）
カバーイラスト /POP（ElectromagneticWave）
本文デザイン / アトリエさわやか、エチカデザイン、笠原優子、五十番グラフィックス、BUGGYPOT、MarioEyes(順不同)

発行所 / 株式会社三才ブックス
〒104-0031
東京都中央区京橋 3-14-6 斎藤ビル
TEL:03-3535-7331
FAX:03-3567-6435
郵便振替口座 /00130-2-58044
印刷・製本 / 廣済堂

ISBN4-86199-061-0

ゲームラボ特別編集 現代視覚文化研究 アンケート

■本誌をどこでお知りになりましたか？
書店の店頭で／インターネットで／広告を見て／友達から聞いて
その他（　　　　　　　　　　　　　　）

■お買い求めになった書店を教えてください。
市町村　　　　　書店

■本書のご感想をお聞かせください。
内容（よい　普通　つまらない）　　情報（むずかしい　ちょうどいい　簡単）
値段（高い　納得できる　安い）　　デザイン（よい　普通　よくない）

■本誌の記事で「おもしろかったもの」を順に５つご記入ください。
□□□□□

■本誌の記事で「つまらなかったもの」を順に５つご記入ください。
□□□□□

①特集　このアニメがヤバい！
②うたわれるものらじお密着取材
③ダンゴムシでも書けるライトノベル講座
④アニメ軍事描写教練
⑤ハルヒの愛した数式
⑥二次元癒しキャラ列伝
⑦ビ･ン･カ･ン！　声優ラジオ
⑧アニメ会のどこまでも「萌え話」
⑨漫画おたく銃士ちゆずきん
⑩電気街最強のPOPを追え！
⑪MUSASHI -GUN道- インタビュー
⑫あなたの知らないコンビニ漫画の世界
⑬萌え4コマ年代記
⑭シャッツキステの作法
⑮エロゲー店長といふこと
⑯いま熱い同人アドベンチャー・ノベルゲームはコレだ!!
⑰同人音楽を聴こう！
⑱作って遊ぶアニメ兵器
⑲ヲタクの理想的未来世界
⑳岡田英健物語 ～夢を勃てた男～
㉑ビバ！ メガネくん2006
㉒プロ作家／同人名義データベース
㉓現代視覚文化検定

■ご自由にご感想をお書きください。(次回に期待したい企画もどうぞ！)

ご希望のプレゼント番号 □

料金受取人払

京橋局承認
7075

差出有効期間
2008年
1月10日まで

郵便はがき

104－8790

940

東京都中央区京橋3-14-6
斎藤ビル
株式会社三才ブックス
書籍第2編集部 行

フリガナ 氏名	性別 男・女	年齢 歳
〒 住所		
電話番号		
職業･学校名		
E-mail		

※上記内容は、今後の出版企画の参考として利用いたします。

現代視覚文化検定　解答用紙

※本誌プレゼント用のアンケートハガキではありません！　ご注意ください。

1-1　アニメ（1）

問1　①②③④⑤⑥
問2　①②③④
問3　①②③④⑤⑥
問4　①②③④⑤⑥
問5　①②③④⑤⑥
問6　①②③④⑤⑥

1-2　アニメ（2）

問1　①②③④
問2　①②③④
問3　①②③④⑤
問4　①②③④⑤
問5　①②③④
問6　①②③④
問7　①②③④⑤
問8　①②③④

2-1　ゲーム（1）

問1　①②③④
問2　①②③④
問3　①②③④
問4　①②③④
問5　①②③④
問6　①②③④

2-2　ゲーム（2）

問1　①②③④
問2　①②③④
問3　①②③④
問4　①②③④⑤⑥
問5　①②③④
問6　①②③④
問7　①②③④
問8　①②③④
問9　①②③④
問10　①②③④
問11　①②③
問12　①②③④

3　コミック

問1　①②③④
問2　①②③④
問3　①②③④
問4　①②③④
問5　①②③④
問6　①②③④

4　聖地

問1　①②③④
問2　①②③④
問3　①②③④
問4　①②③④
問5　①②③④

合格認定書に記載したい お名前をご記入ください。	

郵便はがき

料金受取人払

京橋局承認
7077

差出有効期間
2008年
12月6日まで

104－8790
940

東京都中央区京橋3-14-6
斎藤ビル
株式会社三才ブックス
書籍第2編集部 行

フリガナ 氏名	性別 男・女	年齢 歳
〒 住所		
電話番号		
職業･学校名		
E-mail		